

TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN BOLA VOLI BERBASIS WEB DI GOR CHANDRA ALKADRIE KUBU RAYA

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Menyelesaikan Program Pendidikan
Diploma III Pada Program Studi Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Pontianak



OLEH:
RABUANSAH
3202016040

**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK
2023**

HALAMAN PENGESAHAN
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN
BOLA VOLI BERBASIS WEB DI GOR CHANDRA ALKADRIE
KUBU RAYA

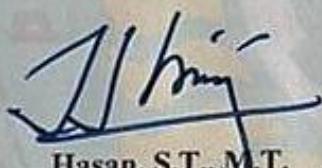
Oleh:

Rabuansah
3202016040

**Tugas akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk
menyelesaikan Program Pendidikan Diploma III pada Program Studi
Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Pontianak**

Disahkan Oleh:

Ketua Jurusan
Teknik Elektro


Hasan, S.T., M.T.
NIP. 197108201999031003

Koordinator Program Studi,
DIII Teknik Informatika


Mariana Syamsudin, S.T., M.T., PhD.
NIP. 197503142006042001

Mengetahui,
Direktur Politeknik Negeri Pontianak



Dr. H. Widodo PS, S.T., M.T.
NIP. 197504242000031001

HALAMAN PERNYATAAN
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN
BOLA VOLI BERBASIS WEB DI GOR CHANDRA ALKADRIE
KUBU RAYA

Oleh:

Rabuansah
3202016040

Dosen Pembimbing:

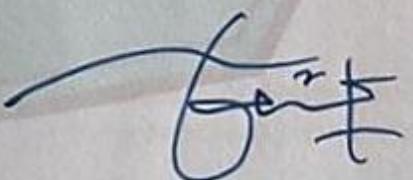

Titi Bowo Atmodjo, S.T., M.Cs.
NIP. 198407172019031010

**Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 29 Agustus 2023 dan
dinyatakan memenuhi syarat sebagai Laporan Tugas Akhir**

Penguji I

Penguji II


Ramli, S.T., M.T.
NIP. 196201261989031003


Ferry Faisal, S.S.T., M.T.
NIP. 197302061995011001

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rabuansah
NIM : 3202016040
Jurusan / Program Studi : Teknik Elektro / D3 Teknik Informatika
Judul Proposal : Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bola Voli Berbasis *Web* di GOR Chandra Alkadrie Kubu Raya

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Politeknik Negeri Pontianak.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pontianak, 29 Agustus 2023
Yang membuat pernyataan



Rabuansah
NIM. 3202016040

RIWAYAT HIDUP



Biodata Mahasiswa:

Nama : Rabuansah
NIM : 3202016040
Tempat/Tanggal Lahir : Sentebang, 21 April 2002
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Alamat : Dusun Sejahtera, RT 016, RW 006, Desa
Sentebang, Kecamatan Jawai, Kabupaten Sambas
No. Telepon/Handphone : 0895340312910
Email : rabuansah21@gmail.com

ABSTRAK

Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bola Voli Berbasis *Web* di GOR Chandra Alkadrie, Kubu Raya.

Sistem informasi berbasis *web* telah menjadi komponen penting dalam mempermudah pengelolaan dan akses informasi dalam berbagai bidang, termasuk penyewaan fasilitas olahraga. Penyewaan lapangan bola voli di GOR Chandra Alkadrie, Kubu Raya, merupakan salah satu kegiatan yang memerlukan manajemen untuk memudahkan proses penyewaan dan pengelolaan informasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bola Voli berbasis *web* guna meningkatkan pengelolaan penyewaan lapangan dan akses informasi bagi pengguna.

Metodologi penelitian ini mengikuti langkah-langkah pengembangan sistem berbasis *web*, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, implementasi, hingga pengujian. Penggunaan bahasa pemrograman dan teknologi terkini diimplementasikan untuk menciptakan antarmuka yang responsif bagi pengguna. Sistem ini memungkinkan pengguna untuk melihat jadwal ketersediaan lapangan, melakukan pemesanan, memilih waktu dan tanggal sesuai preferensi, serta melakukan pembayaran.

Hasil pengembangan sistem menunjukkan bahwa penggunaan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bola Voli berbasis *web* dapat memberikan manfaat dalam proses penyewaan, akses informasi dan mengurangi kerumitan dalam koordinasi antara pengelola dan pengguna lapangan. Selain itu, sistem ini juga dapat memberikan pengelola fasilitas lebih banyak kontrol terhadap jadwal dan penyewaan lapangan, serta pelaporan keuangan dari penyewaan.

Dalam kesimpulannya, Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bola Voli berbasis *web* di GOR Chandra Alkadrie, Kubu Raya, memberikan solusi dalam mengelola penyewaan lapangan olahraga. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, pengelolaan lapangan menjadi lebih praktis, sementara pengguna mendapatkan akses yang lebih mudah dan transparan terhadap informasi penyewaan.

Kata kunci: *web* penyewaan lapangan, GOR Chandra Alkadrie, sewa lapangan bola voli di Kubu Raya

ABSTRACT

Volleyball Field Rental Information System Based on Web at Gor Chandra Alkadrie, Kubu Raya.

Web-based information systems have become crucial components in facilitating management and information access across various fields, including sports facility rentals. The rental of volleyball fields at GOR Chandra Alkadrie, Kubu Raya, is one of the activities that necessitates effective management to streamline the rental process and information handling. Consequently, this study aims to design and develop a Volleyball Field Rental Information System based on a web platform to enhance field rental management and user information access.

The research methodology employed follows the steps of web-based system development, commencing from needs analysis, interface design, implementation, and culminating in testing. Utilizing up-to-date programming languages and technologies, an intuitive and responsive interface is fashioned for users. This system allows users to view field availability schedules, make reservations, select preferred dates and times, and conduct online payments.

The results of the system's development indicate that the utilization of the web-based Volleyball Field Rental Information System can bring benefits to the rental process, information accessibility, and reduction in coordination complexities between facility managers and field users. Furthermore, this system grants facility managers increased control over scheduling, field reservations, and financial reporting from rentals.

In conclusion, the web-based Volleyball Field Rental Information System at GOR Chandra Alkadrie, Kubu Raya, provides a solution for managing sports field rentals. Leveraging information technology, field management becomes more efficient, while users gain easier and transparent access to rental information.

Keywords: *field rental web, GOR Chandra Alkadrie, volleyball field rental in Kubu Raya.*

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadirat Allah SWT karena atas berkat, rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini pada tepat waktu. Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma III Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektro di Politeknik Negeri Pontianak yang berjudul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN BOLA VOLI BERBASIS WEB DI GOR CHANDRA ALKADRIE KUBU RAYA”.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, doa, motivasi serta bantuan. Dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. *Allah Subhanallahu Wa Ta'aala* yang telah memberikan kesehatan serta limpahan rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik dan sebagaimana mestinya.
2. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu mendukung, memotivasi dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Bapak Dr. H. Widodo PS, S.T., M.T selaku Direktur Politeknik Negeri Pontianak.
4. Bapak Hasan, S.T., M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Pontianak.
5. Ibu Dr. Mariana Syamsudin, S.T., M.T selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Pontianak.
6. Bapak Fitri Wibowo, S.ST., M.T selaku Koordinator Tugas Akhir Politeknik Negeri Pontianak.
7. Bapak Tri Bowo Atmojo, S.T., M.Cs selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis selama menyusun Tugas Akhir ini.
8. Bapak Ramli, S.T., M.T selaku penguji I yang telah memberikan saran dan kritik selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.

9. Bapak Ferry Faisal, S.ST., M.T selaku penguji II yang juga telah memberikan saran dan kritik selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
10. Bapak dan Ibu Dosen Staff Pengajar Jurusan Teknik Elektro khususnya Prodi Teknik Informatika Politeknik Negeri Pontianak yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama masa pendidikan.
11. Seluruh Staff Administrasi Politeknik Negeri Pontianak, khususnya di Jurusan Teknik Elektro Program Studi D3 Teknik Informatika.
12. Jaka Adi Baskara yang telah bersama-sama berjuang selama proses perkuliahan.
13. Seluruh teman-teman seperjuangan Mahasiswa Program Studi D3 Teknik Informatika Angkatan 2020 yang telah banyak berdiskusi dan bekerja sama dengan penulis selama perkuliahan.

Penulis menyadari masih banyak yang kurang dalam penulisan Tugas Akhir ini, mungkin masih terdapat banyak kekurangan dari teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca yang membangun sangat penulis harapkan untuk menjadi pelajaran di kemudian hari, namun dengan itu penulis berusaha sebaik mungkin untuk membuat Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri dan pembaca.

Pontianak, 29 Agustus 2023

Rabuansah

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
RIWAYAT HIDUP.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Umum.....	4
1.5.2 GOR Chandra Alkadrie.....	4
1.5.3 Penulis	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Statistika Penulisan.....	7
BAB II DASAR TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8

2.2	Dasar Teori	10
2.2.1	PHP [6].....	10
2.2.2	XAMPP [7]	10
2.2.3	MySQL [8].....	10
2.2.4	CodeIgniter [9]	11
2.2.5	Balsamiq [10].....	11
	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	12
3.1	Gambaran Umum Sistem	12
3.2	Analisis Kebutuhan	12
3.2.1	Kebutuhan Admin	13
3.2.2	Kebutuhan <i>Users</i>	13
3.3	Struktur Menu (<i>Site Map</i>).....	13
3.3.1	Struktur Menu <i>Role Admin</i>	14
3.3.2	Struktur Menu <i>Role Users</i>	14
3.4	<i>Use Case</i> Diagram.....	15
3.4.1	<i>Use Case</i> Admin	15
3.4.2	<i>Use Case</i> User.....	15
3.5	<i>Use Case</i> Skenario.....	18
3.6	<i>Activity</i> Diagram.....	27
3.7	Perancangan <i>Entity Relation Diagram</i> (ERD)	29
3.8	Relasi Tabel	30
3.9	Struktur Tabel.....	31
3.9.1	Tabel <i>Users</i>	31
3.9.2	Tabel Jadwal.....	31
3.9.3	Tabel Lapangan.....	32
3.9.4	Tabel Penyewaan	32
3.9.5	Tabel Pembayaran	33
3.9.6	Tabel Penyewaan_Jadwal	33
3.10	Perancangan <i>Interface</i> (<i>Mockup</i>).....	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.2 Implementasi Sistem	41
4.1 Implementasi Antarmuka (<i>Interface</i>)	41
4.3 Pengujian	71
4.3.1 Pengujian <i>Black Box</i>	71
4.3.2 Hasil Pengujian	71
BAB V PENUTUP.....	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	9
Tabel 3.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya.....	16
Tabel 3.2 Definisi <i>Use Case</i> dan Deskripsinya.....	17
Tabel 3.3 Skenario <i>use case</i> Melakukan Registrasi	18
Tabel 3.4 Skenario <i>use case Login</i>	19
Tabel 3.5 Skenario <i>use case</i> Melakukan Penyewaan Lapangan	20
Tabel 3.6 Skenario <i>use case</i> Melakukan Pembayaran	21
Tabel 3.7 Skenario <i>use case</i> Melihat Informasi dan Jadwal	22
Tabel 3.8 Skenario <i>use case</i> Mengelola Data Lapangan.....	23
Tabel 3.9 Skenario <i>use case</i> Mengelola Data <i>User</i>	24
Tabel 3.10 Skenario <i>use case</i> Mengelola Jadwal Lapangan	25
Tabel 3.11 Skenario <i>use case</i> Laporan.....	26
Tabel 3.12 <i>Activity Diagram</i>	27
Tabel 3.13 Tabel <i>Entity Relation Diagram</i> (ERD)	29
Tabel 3.14 Struktur Tabel <i>Users</i>	31
Tabel 3.15 Struktur Tabel Jadwal	32
Tabel 3.16 Struktur Tabel Lapangan.....	32
Tabel 3.17 Struktur Tabel Penyewaan	33
Tabel 3.18 Struktur Tabel Pembayaran.....	33
Tabel 3.19 Struktur Tabel Penyewaan Jadwal	34
Tabel 4.1 Pengujian Metode <i>Black Box</i>	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Alur Metode <i>Waterfall</i>	5
Gambar 3.1 <i>Use Case Admin</i>	15
Gambar 3.2 <i>Use Case User</i>	15
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i>	28
Gambar 3.4 <i>Entity Relation Diagram (ERD)</i>	30
Gambar 3.5 Relasi Tabel.....	30
Gambar 3.6 Rancangan Halaman <i>Landing Page</i>	34
Gambar 3.7 Rancangan Halaman <i>Login</i> dan <i>Register</i>	35
Gambar 3.8 Rancangan <i>Home Page User</i>	36
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Lapangan.....	36
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Detail Transaksi	37
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Informasi	37
Gambar 3.12 Rancangan <i>Dashboard Admin</i>	38
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Master Data Admin.....	38
Gambar 3.14 <i>Rancangan</i> Halaman Master Data <i>User</i>	39
Gambar 3.15 Rancangan <i>Halaman</i> Master Data Lapangan.....	39
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Master Data Jadwal.....	40
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Laporan Pemesanan	40
Gambar 4.1 Implementasi Halaman <i>Landing Page</i>	42
Gambar 4.2 <i>Source Code</i> Halaman <i>Landing Page</i>	45
Gambar 4.3 Implementasi Halaman <i>Login</i>	46
Gambar 4.4 <i>Source Code</i> Halaman <i>Login</i>	47
Gambar 4.5 Implementasi Halaman Registrasi.....	47
Gambar 4.6 <i>Source Code</i> Halaman Registrasi.....	49
Gambar 4.7 Implementasi Halaman <i>Dashboard</i>	50
Gambar 4.8 <i>Source Code</i> Halaman <i>Dashboard</i>	50
Gambar 4.9 Implementasi Halaman Master Data Admin.....	51
Gambar 4.10 <i>Source Code</i> Halaman Master Data Admin	52
Gambar 4.11 Implementasi Halaman Tambah Data Admin	52
Gambar 4.12 <i>Source Code</i> Halaman Tambah Data Admin	53

Gambar 4.13 Implementasi Halaman Edit Data Admin	53
Gambar 4.14 <i>Source Code</i> Halaman Edit Data Admin.....	54
Gambar 4.15 Implementasi Halaman Master Data <i>User</i>	54
Gambar 4.16 <i>Source Code</i> Halaman Master Data <i>User</i>	55
Gambar 4.17 Implementasi Halman Edit Data <i>User</i>	55
Gambar 4.18 <i>Source Code</i> Halaman Edit Data <i>User</i>	56
Gambar 4.19 Implementasi Halaman Master Data Lapangan	56
Gambar 4.20 <i>Source Code</i> Halaman Master Data Lapangan	57
Gambar 4.21 Implementasi Halaman Tambah Data Lapangan	57
Gambar 4.22 <i>Source Code</i> Halaman Tambah Data Lapangan	58
Gambar 4.23 Implementasi Halaman Edit Data Lapangan.....	58
Gambar 4.24 <i>Source Code</i> Halaman Edit Data Lapangan.....	59
Gambar 4.25 Implementasi Halaman Jadwal.....	59
Gambar 4.26 <i>Source Code</i> Halaman Jadwal.....	60
Gambar 4.27 Implementasi Halaman Laporan.....	60
Gambar 4.28 <i>Source Code</i> Halaman Laporan.....	61
Gambar 4.29 Implementasi Halaman <i>home</i>	62
Gambar 4.30 <i>Source Code</i> Halman <i>Home</i>	63
Gambar 4.31 Implementasi Halaman Lapangan	64
Gambar 4.32 <i>Source Code</i> Halaman Lapangan	64
Gambar 4.33 Implementasi Halaman <i>Booking</i>	65
Gambar 4.34 <i>Source Code</i> Halaman <i>Booking</i>	66
Gambar 4.35 Implementasi Halaman Detail Transaksi	67
Gambar 4.36 <i>Source Code</i> Halaman detail Transaksi	68
Gambar 4.37 Implementasi Halaman Informasi	69
Gambar 4.38 <i>Source Code</i> Halaman Informasi	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Bersama Pihak GOR Chandra Alkadrie	80
Lampiran 2 Foto Bersama Pengelola GOR Chandra Alkadrie	81
Lampiran 3 Rekap Data Penyewa	81
Lampiran 4 Rekap Penyewaan dari Bulan Mei - Juni.....	82

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat dan memberikan kemudahan dalam mengelola data serta informasi yang akurat. Pengelolaan data dan informasi yang baik sangat penting untuk kebutuhan dan perkembangan organisasi, lembaga, ataupun instansi yang berhubungan dengan bisnis. Salah satu teknologi yang sering digunakan sebagai media informasi adalah *web*. Pengertian *website* menurut Gregorius [1] “*Website* merupakan kumpulan *web* yang saling terhubung dan seluruh file saling terkait. *Web* terdiri dari halaman dan kumpulan halaman yang disebut dengan *homepage*” *Web* merupakan salah satu platform yang paling sering diakses untuk mencari berbagai informasi dan sarana komunikasi. Oleh karena itu, sangat penting bagi organisasi, lembaga, ataupun usaha bisnis untuk memiliki *web* tersendiri agar dapat memberikan informasi dan mengelola data dengan lebih baik.

Gelanggang Olahraga (GOR) Chandra Alkadrie merupakan gedung olahraga untuk bola voli. Gedung ini baru diresmikan pada awal tahun 2023, alamat GOR Chandra Alkadrie berada di Komplek Miari Resident 9, Jalan Ampera Raya, Kecamatan Sungai Ambawang, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. GOR Chandra Alkadrie memiliki 2 lapangan yang beroperasional setiap hari dari pukul 10.00 WIB hingga pukul 22.00 WIB dan terbuka untuk masyarakat umum yang ingin melakukan olahraga bola voli. Untuk harga sewa lapangan di GOR Chandra Alkadrie harga ditentukan berdasarkan shift waktu yaitu shift siang dan shift malam. Untuk shift siang dari pukul 10.00-18.00 WIB harga yang diterapkan Rp 60.000/ Jam dan untuk shift malam harga yang diterapkan Rp 75.000/Jam yaitu dari pukul 18.00-22.00 WIB.

Data hasil observasi yang dilakukan tercatat dari awal buka yaitu pada bulan Maret sampai 27 Juni 2023 terdapat 120 penyewaan. Penyewaan tersebut mulai meningkat di bulan Mei - Juni dikarenakan pada bulan Maret - April masih banyak 2 yang belum mengetahui informasi mengenai gor tersebut dan juga pada bulan tersebut bertepatan dengan bulan suci Ramadhan. Dari hasil pengumpulan data

terdapat 44 penyewaan di bulan Mei dan 58 penyewaan di bulan Juni 2023, hal tersebut menunjukan bahwa terdapat peningkatan dalam penyewaan lapangan. Hasil data observasi dari jam 14.00-16.00 terdapat 12,75% penyewaan, jam 16.00-18.00 terdapat 30,39% penyewaan, jam 18.00-20.00 terdapat 16,67% penyewaan, dan pada jam 20.00-22.00 terdapat 33,33% penyewaan. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingginya permintaan penyewaan lapangan terjadi pada jam 16.00 – 22.00 WIB.

Untuk menyewa lapangan di GOR Chandra Alkadrie penyewa dapat datang langsung ke GOR atau melalui via telepon maupun WhatsApp ke pihak pengelola, agar penyewa dapat bermain sesuai dengan jadwal yang diinginkan. Penyewa diharapkan untuk melakukan pemesanan lapangan minimal 1 hari sebelumnya, hal ini dilakukan untuk mencegah terjadinya waktu tunggu dan menghindari tidak dapatnya jadwal yang diinginkan karena sudah terisi oleh penyewa lain. Untuk mengelola proses booking yang dilakukan oleh penyewa, pengelola akan mencatat jadwal booking lapangan menggunakan buku catatan yang dibuat dalam bentuk laporan harian, dengan metode seperti ini kendala yang dihadapi oleh pengelola adalah harus selalu *standby* dengan buku catatan, karena jika ada yang datang atau menghubungi melalui telepon maupun via WhatsApp, pengelola harus membuka buku catatan apakah jadwal yang diminta sudah di booking atau belum guna menghindari terjadinya jadwal sama dengan penyewa lain. Begitu pula jika ada pembatalan ataupun perubahan jadwal sewa oleh penyewa yang sudah melakukan pembayaran maupun yang belum, harus dilakukan pencatatan ulang dengan teliti agar tidak terjadi kesalahan. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat menyampaikan suatu informasi dengan cepat dan mudah, serta dapat mengelola jadwal booking lapangan bola voli dengan baik, yaitu dengan menggunakan aplikasi berbasis *web*.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis dalam Tugas Akhir ini mengangkat judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bola Voli Berbasis *web* Di GOR Chandra Alkadrie Kubu Raya”. Dengan harapan adanya *web* ini dapat memudahkan pihak pengelola GOR Chandra Alkadrie dalam menyampaikan informasi mengenai jadwal penyewaan lapangan bola voli yang

sudah di *booking* maupun yang belum serta informasi harga sewa lapangan, sehingga penyewa dapat terbantu dalam menentukan jadwal yang ingin di *booking*, selain itu membantu pengelola dalam membuat laporan penyewaan lapangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan bagaimana merancang bangun sistem informasi penyewaan lapangan bola voli berbasis *web* di GOR Chandra Alkadrie Kubu Raya.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang akan dihadapi dalam rancang bangun sistem informasi penyewaan lapangan bola voli berbasis *web* di GOR Chandra Alkadrie Kubu Raya antara lain:

- 1) Sistem informasi penyewaan lapangan bola voli yang dibuat berbasis *web*.
- 2) *Web* yang akan dibangun nantinya menggunakan CodeIgniter sebagai *framework* bahasa pemrograman PHP dan Bootstrap sebagai *framework* CSS.
- 3) *Web Server* yang digunakan adalah XAMPP.
- 4) *Database* yang digunakan yaitu MySQL MariaDB.
- 5) *Text Editor* yang digunakan adalah Visual Studio Code.
- 6) *Software* desai *mockup* yang digunakan adalah Balsamiq Wireframes.
- 7) *Web* ini digunakan untuk mengelola jadwal dan informasi serta pengelolaan laporan penyewaan lapangan bola voli di GOR Chandra Alkadrie.
- 8) Sistem sewa ditentukan berdasarkan jam, bukan berdasarkan set permainan.
- 9) Waktu sewa sudah ditentukan dengan minimal sewa selama 2 jam dengan *range* waktu yang telah ditentukan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah membuat rancang dan bangun sistem informasi penyewaan lapangan bola voli berbasis *web* di GOR Chandra Alkadrie Kubu Raya.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Umum

Dengan adanya sistem informasi penyewaan lapangan berbasis *web* diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan penyewaan lapangan bola voli seperti kemudahan mengakses informasi tentang lapangan yang tersedia, harga sewa, dan jadwal pemesanan tanpa harus datang langsung ke tempat penyewaan.

1.5.2 GOR Chandra Alkadrie

Manfaat bagi GOR Chandra Alkadire dengan menggunakan sistem informasi penyewaan lapangan berbasis *web* yaitu mempermudah dalam pengelolaan penyewaan lapangan seperti dalam kemudahan pembayaran, penghematan waktu dalam melakukan pelaporan keuangan, serta membantu memperluas jaringan pelanggan dalam melakukan penyewaan lapangan.

1.5.3 Penulis

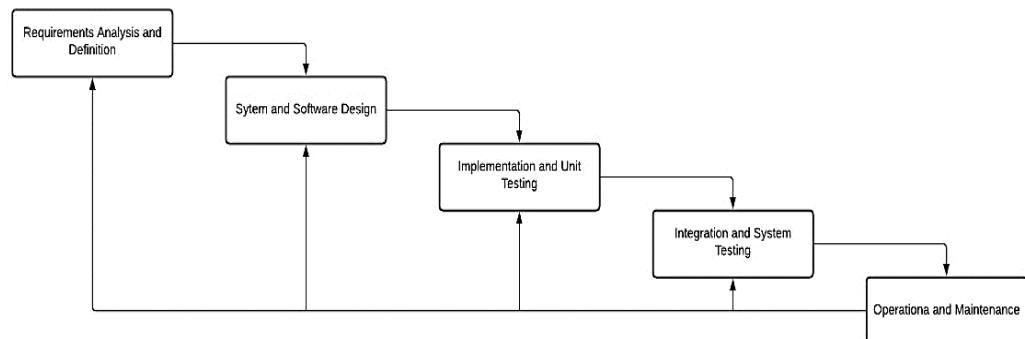
Adapun manfaat bagi penulis adalah melatih dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan mengenai pembangunan dan perancangan sistem informasi berbasis *web* ini yang diperoleh selama menjalani perkuliahan serta memberikan pengalaman dalam melakukan perancangan sebuah sistem informasi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodelogi penelitian yang digunakan yaitu metode air terjun (*Waterfall*). Model *Software Development Life Cycle* (SDLC) air terjun (*Waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life*

cycle). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuelial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) [2]. Tahapan pengembangan aplikasi menggunakan metode ini harus dilakukan secara bertahap dari atas ke bawah dimana tahapannya tidak boleh dilakukan secara bersamaan.

Untuk rancang bangun sistem informasi penyewaan lapangan bola voli berbasis *web* di Gor Chandra Alkadrie Kubu Raya menggunakan metode *waterfall*, namun pada penelitian ini metode *waterfall* yang digunakan hanya pada tahap *requirements analysis and definition*, *system and software design* dan *implementation and unit testing*. Tahapan dari metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1.1 Alur Metode *Waterfall*

1) ***Requirements Analysis and Definition (Analisis dan Definisi Kebutuhan)***

Tahapan analisis dan definisi kebutuhan adalah tahapan pengumpulan data yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara, pengamatan langsung maupun dari sumber lain seperti dokumen yang dapat membantu dalam menemukan solusi permasalahan dalam pembuatan sistem informasi penyewaan lapangan bola voli berbasis *web*. Data yang dikumpulkan berupa profil GOR, SOP (*Standar Operasional Prosedur*) pelayanan penyewaan lapangan, dan data lainnya yang merupakan kebutuhan dari sistem informasi yang dibuat.

2) *System and Sotware Design (Desain Sistem dan Perangkat Lunak)*

Tahapan desain sistem dan perangkat lunak adalah tahap desain pembuatan pembuatan program perangkat lunak seperti struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini bertujuan untuk menggambarkan fitur yang akan ditampilkan dalam sistem informasi penyewaan lapangan bola voli di GOR Chanda Alkadrie.

3) *Implementation and Unit Testing (Penulisan Kode Program)*

Tahapan penulisan kode program adalah tahapan merealisasikan desain ke dalam program menggunakan *tools* dan bahasa pemrograman yang telah ditentukan. Tahapan ini merupakan tahapan nyata dalam pembuatan sistem karena langsung di uji secara unit.

4) *Integration and System Testing (Pengujian Program)*

Tahapan pengujian program adalah tahapan pengujian dari segi logika dan fungsional untuk memastikan bahwa semua bagian sudah diuji sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelemahan sistem. Kemudian dilakukan perbaikan pada sistem tersebut agar keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5) *Operation and Maintenance (Penerapan Program dan Pemeliharaan)*

Tahapan penerapan program dan pemeliharaan adalah tahapan akhir dari metode *waterfall*. Pada tahap ini memungkinkan untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada saat pengujian. Pemeliharaan dapat meliputi perbaikan kesalahan, peningkatan serta penyesuaian sistem sesuai kebutuhan.

1.7 Statistika Penulisan

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini disusun ke dalam lima bab, di mana tiap-tiap bab saling berhubungan satu sama lain, yang terdiri dari:

BAB I: PENDAHULUAN

Pendahuluan menguraikan secara singkat mengenai latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian tugas akhir ini, serta memuat penjelasan tentang rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian tugas akhir, manfaat penelitian tugas akhir metodologi penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II: LANDASAN TEORI

Landasan teori membahas tentang uraian tinjauan pustaka yang ditemukan beserta berbagai macam teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

BAB III: PERANCANGAN SISTEM

Perancangan sistem berisi tentang analisis dan perancangan sistem pada Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web di Gor Chandra Alkadrie Kubu Raya.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan memuat tentang hasil dari pengujian beserta pembahasan mengenai sistem pada Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web di Gor Chandra Alkadrie Kubu Raya.

BAB V: KESIMPULAN

Penutup memuat tentang penjelasan mengenai kesimpulan dan saran kepada pembaca yang dapat dijadikan bahan masukan dari Tugas Akhir yang telah dibuat.

BAB II

DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang akan penulis ambil yaitu mengenai rancang bangun sistem informasi layanan penyewaan lapangan bola voli berbasis *web*. Adapun beberapa penelitian yang menjadi referensi diantaranya adalah penelitian yang dilakukan Rahman [3] yang berjudul “Rancang Bangun Website Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis untuk Gedung Olahraga Cakra Arena Pontianak” tahun 2022. Penelitian tersebut dilakukan oleh Rahman di Gedung Olahraga Cakra Arena Pontianak yang merupakan tempat untuk menyewakan lapangan bulu tangkis dengan menggunakan *website* sehingga dapat memudahkan pihak pengelola lapangan dalam menyajikan informasi mengenai lapangan yang belum disewa.

Penelitian yang juga dijadikan referensi adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Farhan [4] yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Layanan Lapangan Futsal di Kota Pontianak Berbasis *Web*”, tahun 2020. Penelitian ini membahas tentang perancangan sebuah sistem informasi untuk layanan lapangan futsal berbasis *web* di Kota Pontianak yang dilengkapi dengan fitur penyewaan lapangan dan pengelolaan laporan *booking*.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Muhammad Am’mar [5] yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Secara *Online* di Lapangan Pattiro” tahun 2022. Penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Am’mar membahas tentang penyewaan lapangan bulu tangkis yang berada di Lapangan Pattiro secara *online*. Hasil dari penelitian ini yaitu sistem informasi berbasis *web*. Sistem informasi tersebut tergolong efektif dalam penyampaian informasi mengenai lapangan yang masih belum disewa dan memudahkan penyewa untuk melakukan pembayaran secara online.

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

No	Nama	Judul Penelitian	Tinjauan Pustaka		Peneliti	
			Fitur/Menu	Software	Fitur/Menu	Software
1	Rahman (2022)	Rancang Bangun Website Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis untuk Gedung Olahraga Cakra Arena Pontianak	<i>Login</i> , registrasi, Lihat lapangan, lihat jadwal, pesan lapangan, data lapangan, data penyewa	<i>Database MySQL, Framework Laravel</i> , Bahasa Pemrograman PHP, <i>Web Server XAMPP</i>	<i>Login</i> , registrasi, sewa lapangan, lihat jadwal, lihat lapangan, kelola lapangan, kelola penyewa, laporan keuangan, kelola data sewa, pembayaran <i>online</i> .	Database MySQL, <i>Framework CodeIgniter</i> , Bahasa Pemrograman PHP, <i>Web Server XAMPP</i> , <i>Text Editor Visual Studio Code</i> , <i>Desain Balsamiq</i>
2	Muhammad Farhan (2020)	Rancang Bangun Sistem Informasi Layanan Lapangan Futsal di Kota Pontianak Berbasis Web	<i>Login</i> , registrasi, laporan <i>booking</i> , <i>booking</i> lapangan, kelola data sewa, data lapangan, data penyewa.	<i>Database MySQL, Framework CodeIgniter</i> , Bahasa Pemrograman PHP, <i>Web Server XAMPP</i>	<i>Login</i> , registrasi, sewa lapangan, lihat jadwal, lihat lapangan, kelola lapangan, kelola penyewa, laporan keuangan, kelola data sewa, pembayaran <i>online</i> .	Database MySQL, <i>Framework CodeIgniter</i> , Bahasa Pemrograman PHP, <i>Web Server XAMPP</i> , <i>Text Editor Visual Studio Code</i> , <i>Desain Balsamiq</i>
3	Muhammad Am'mar (2022)	Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Secara Online di Lapangan Pattiro	<i>Login</i> , registrasi, melihat informasi jadwal, sewa lapangan, pembayaran <i>online</i> , mengelola data sewa dan data jadwal	<i>Database MySQL, Framework Laravel</i> , Bahasa Pemrograman PHP	<i>Login</i> , registrasi, sewa lapangan, lihat jadwal, lihat lapangan, kelola lapangan, kelola penyewa, laporan keuangan, kelola data sewa, pembayaran <i>online</i> .	Database MySQL, <i>Framework CodeIgniter</i> , Bahasa Pemrograman PHP, <i>Web Server XAMPP</i> , <i>Text Editor Visual Studio Code</i> , <i>Desain Balsamiq</i>

2.2 Dasar Teori

2.2.1 PHP [6]

PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) adalah sebuah bahasa pemrograman *server-side scripting* yang bersifat *open source*. Sebagai sebuah *scripting language*, PHP menjalankan instruksi pemrograman saat proses *runtime*. Hasil dari instruksi tentu akan berbeda tergantung data yang diproses. PHP merupakan bahasa pemrograman *server-side*, maka *script* dari PHP nantinya akan diproses di server. Jenis server yang sering digunakan bersama dengan PHP antara lain *Apache*, *Nginx*, dan *LiteSpeed*. Selain itu, PHP juga merupakan bahasa pemrograman yang bersifat *open source*. Pengguna bebas memodifikasi dan mengembangkan sesuai dengan kebutuhan.

2.2.2 XAMPP [7]

XAMPP adalah sebuah *software web* server yang digunakan untuk mengembangkan dan merancang situs *website* pada server lokal. Aplikasi ini juga sering disebut sebagai localhost XAMPP sebab fungsinya sebagai pembuat server lokal di perangkat komputer. Aplikasi ini bersifat *open source* dan bisa dioperasikan pada berbagai sistem operasi, seperti Windows, Mac OS, dan Linux. Semula, XAMPP dikembangkan pada 2002 oleh Apache Friends, yakni sebuah komunitas yang mempromosikan *web server Apache*. Nama XAMPP sebenarnya mendeskripsikan program-program yang terdapat di dalamnya. Apa itu XAMPP? Huruf X pada XAMPP berarti aplikasi ini bisa digunakan cross platform. Berikutnya, A mewakili Apache, yaitu aplikasi *web server* bawaan XAMPP. Huruf M untuk MySQL & MariaDB, aplikasi database server. Terakhir, dua huruf P adalah PHP dan Perl, yaitu bahasa pemrograman yang digunakan.

2.2.3 MySQL [8]

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*Database Management System*) atau DBMS dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postgre SQL, dan lain-lain. Adapun beberapa kelebihan MySQL, antara lain:

- 1) MySQL dapat berjalan dengan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris dan masih banyak lagi.
- 2) Bersifat *open source*, MySQL didistribusikan secara *open source* (gratis) dibawah lisensi GNU *General Public License* (GPL).
- 3) Bersifat *Multiuser*, MySQL dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah

2.2.4 CodeIgniter [9]

CodeIgniter merupakan sebuah *framework* PHP dengan konsep MVC (*Model, View, Controller*) yang dapat memudahkan *developer* (pengembang) untuk membuat aplikasi *web* dengan cepat. Karena konsep MVC ini memisahkan *query* ke *database (model)*, dengan tampilan (*view*), serta logika pemrograman (*controller*). Konsep MVC ini biasa diterapkan pada bahasa pemrograman berorientasi objek (OOP), oleh karena itu kode PHP nantinya akan ditulis dengan teknik OOP dan *pattern* MVC. Gambaran penerapan arsitektur MVC dalam CodeIgniter kurang lebih seperti berikut:

- 1) Model bertanggung jawab untuk melakukan pengelolaan data dalam basis data. Di dalamnya biasa dituliskan perintah untuk mengambil, mengubah, menghapus, dan menambahkan data.
- 2) View merupakan “tempat” untuk meletakkan apa yang akan ditampilkan di halaman perambah (browser). Sebuah berkas view umumnya berisi kode bahasa pemrograman sisi Klien (client-side scripting).
- 3) Controller merupakan pengatur utama hubungan antara model, view, dan juga sumber daya lain yang tersedia. Sumber daya ini diperoleh dari kelompok/ tipe kelas yang dapat disebut dengan elemen framework CI.

2.2.5 Balsamiq [10]

Balsamiq *Mockup* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat tampilan *user interface* sebuah aplikasi. *Mockup* berarti model/replika struktur yang digunakan untuk tujuan eksperimental.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam membuat suatu aplikasi penyewaan lapangan bola voli berbasis *web*, terlebih dahulu dilakukan analisis. Analisis dilakukan untuk memahami persoalan atau identifikasi masalah sebelum melakukan tahap perancangan.

3.1 Gambaran Umum Sistem

Aplikasi yang akan penulis bangun pada tugas akhir ini adalah Sistem informasi penyewaan lapangan bola voli bertujuan untuk memberikan layanan kepada penyewa agar lebih mudah mendapatkan informasi seputar jadwal yang tersedia. Sistem informasi penyewaan lapangan bola voli juga memberikan akses kemudahan dalam manajemen pengaturan *user* dan jadwal bagi pengelola khusunya di GOR Chandra Alkadri, Kubu Raya.

Aplikasi sistem informasi penyewaan lapangan bola voli ini berbasis web yang menggunakan metode *waterfall*. Pada aplikasi tersebut memiliki dua hak akses, hak akses tersebut adalah:

1) Hak Akses User (Pengguna)

Sebelum memiliki hak akses *user*, terlebih dahulu *user* mesti melakukan registrasi agar memiliki akses untuk melakukan penyewaan lapangan bola voli, user dapat melakukan berbagai tindakan seperti memilih jadwal penyewaan, melakukan pembayaran, serta melihat informasi terkait Gor Chandra Alkadrie.

2) Hak Akses Admin (Pengelola Lapangan)

Pada aplikasi tugas akhir ini hak akses tertinggi dimiliki oleh admin. Admin dapat mengelola *user* yang mendaftar, admin dapat melakukan pengelolaan lapangan beserta jadwal yang tersedia.

3.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dalam pembuatan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bola Voli berbasis *web* dalam rancangan ini terbagi menjadi dua kebutuhan yaitu kebutuhan Pengelola (Admin) dan kebutuhan Pengguna (*Users*).

3.2.1 Kebutuhan Admin

Admin adalah orang yang mengelola data lapangan, mengelola data *users* dan admin, mengelola jadwal serta laporan pemesanan. Dalam hal tersebut biasa dikelola oleh Pemilik Lapangan atau karyawan yang ditugaskan. Kebutuhan admin dalam sistem informasi penyewaan lapangan bola voli antara lain sebagai berikut:

- 1) Mengelola Data Lapangan

Admin dapat menambahkan informasi mengenai lapangan baru, termasuk kemampuan untuk memasukkan gambar-gambar menarik serta deskripsi yang mendetail tentang lapangan tersebut. Terdapat fleksibilitas juga dalam mengubah gambar, deskripsi, dan bahkan nama dari lapangan tersebut sesuai kebutuhan. Apabila diperlukan, terdapat hak untuk menghapus seluruh data yang berkaitan dengan lapangan tersebut.

- 2) Mengelola Data Admin dan *Users*

Admin memiliki fitur dalam mengelola data users dan admin itu sendiri. Pada fitur ini admin dapat menambahkan admin baru sehingga ketika melakukan pengelolaan dapat dilakukan oleh pengelola maupun pemilik lapangan.

- 3) Mengelola Jadwal

Admin juga memiliki fitur pengelolaan jadwal yang berfungsi sebagai pengaturan jadwal yang dapat disesuaikan oleh admin itu sendiri.

3.2.2 Kebutuhan *Users*

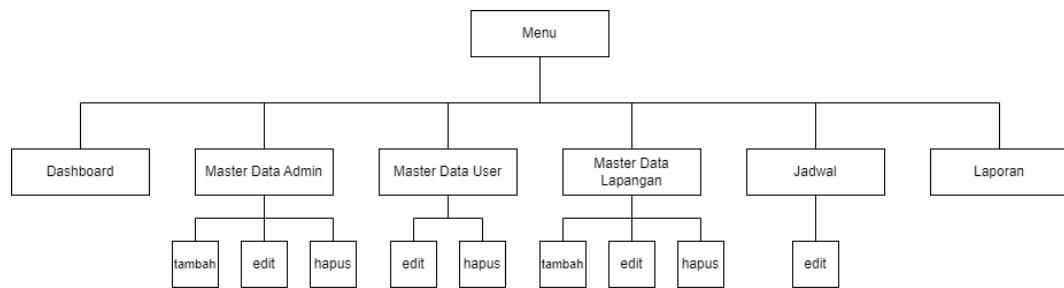
Users adalah orang yang akan menyewa lapangan. Dalam konteks ini *users* dapat melakukan penyewaan, melihat jadwal yang tersedia, dan melihat informasi tentang GOR Chandra Alkadire dan juga informasi yang berkaitan dengan olahraga bola voli.

3.3 Struktur Menu (*Site Map*)

Sitemap adalah peta dari halaman *web* interaktif yang dimana isi halaman *sitemap* adalah daftar isi dari seluruh menu yang ada di *web* interaktif. Dengan adanya *sitemap* ini, pengunjung akan lebih mudah mencari apa yang mereka inginkan [11].

3.3.1 Struktur Menu *Role Admin*

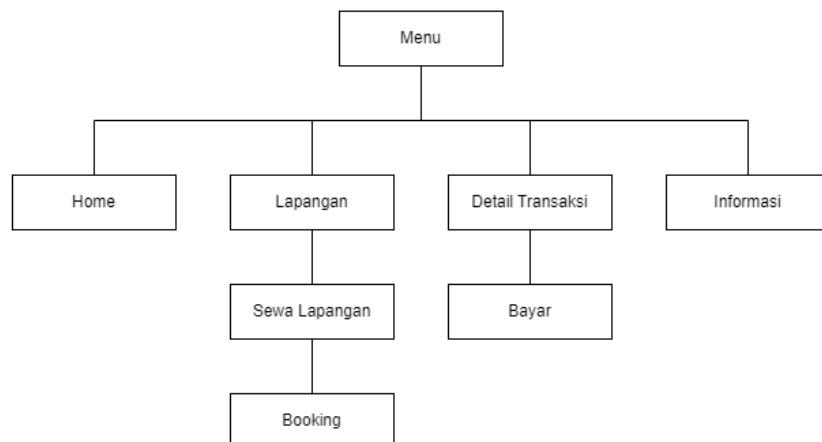
Struktur menu *role admin* dalam menggunakan web penyewaan lapangan bola voli di GOR Chandra Alkadrie, dimana admin bisa mengakses segaala hal yang terdapat pada web. Adapun struktur menu *admin* dapat dilihat pda gambar 3.4.



Gambar 3.1 Struktur Menu *Role Admin*

3.3.2 Struktur Menu *Role Users*

Struktur menu *role users* dalam menggunakan web penyewaan lapangan bola voli di GOR Chandra Alkadrie, dimana *users* bisa mengakses segaala hal yang terdapat pada web. Adapun struktur menu *users* dapat dilihat pda gambar 3.5.



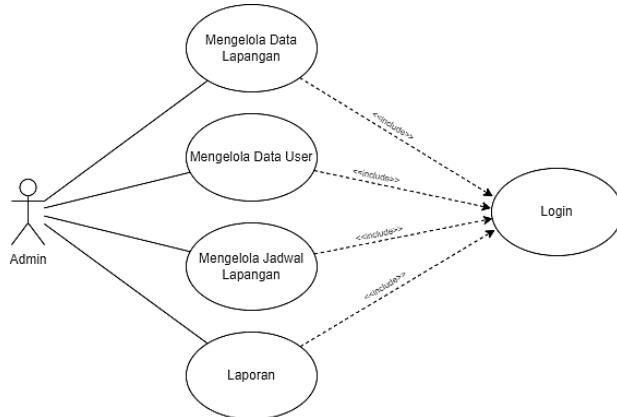
Gambar 3.2 Struktur Menu *Role Users*

3.4 Use Case Diagram

Use case diagram adalah salah satu jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang dapat digunakan untuk menggambarkan hubungan interaksi sistem dengan aktor. Diagram jenis ini dapat digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, terutama untuk mengetahui kebutuhan fungsional tersebut. Dalam perancangan sistem ini terdiri dari dua aktor yaitu pengelola yang selanjutnya akan disebut sebagai admin dan penyewa lapangan yang selanjutnya akan disebut sebagai *user*.

3.4.1 Use Case Admin

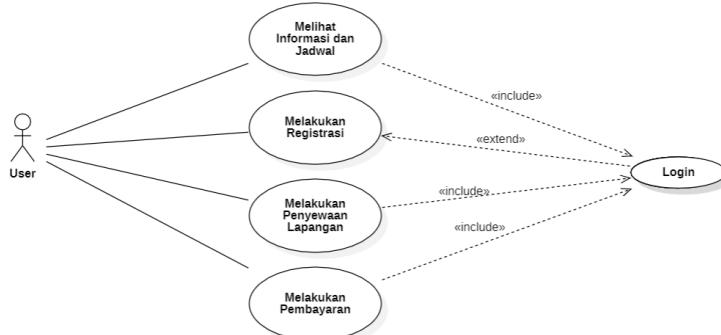
Use case admin adalah suatu gambaran hubungan interaksi sistem dengan aktor admin atau pengelola. *Use case* admin dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 *Use Case Admin*

3.4.2 Use Case User

Use case *user* adalah suatu gambaran hubungan interaksi sistem dengan aktor *user* atau penyewa. *Use case* *user* dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 *Use Case User*

1) Definisi Aktor dan Deskripsinya

Aktor adalah seseorang (pengguna sistem, sistem lain) yang berhubungan dengan sistem. Adapun aktor yang terlibat dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bola Voli di Gor Chandra Alkadrie Kubu Raya diantaranya adalah:

Tabel 3.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No	Nama Aktor	Deskripsi
1	Admin	<ul style="list-style-type: none"> - Sebagai pengelola data lapangan sistem ini dapat digunakan untuk menambahkan lapangan di kemudian hari seperti tambah lapangan dan detail lapangan. - Sebagai pengelola data <i>user</i>. - Sebagai pengelola jadwal lapangan (melakukan pengaturan waktu dan harga sewa). - Sebagai pengelola laporan keuangan
2	<i>User</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melihat informasi terkait GOR Chandra Alkadrie. - Melihat informasi jadwal lapangan yang kosong. - Melakukan penyewaan terhadap lapangan yang kosong. - Melakukan Pembayaran terhadap lapangan yang di sewa.

2) Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

Berikut ini adalah penjelasan dari *use case* yang terlibat dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bola Voli di Gor Chandra Alkadrie Kubu Raya:

Tabel 3.2 Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

No	Nama <i>Use Case</i>	Deskripsi
1	Melakukan Registrasi	<i>Use case</i> melakukan registrasi merupakan proses pendaftaran bagi <i>user</i> untuk mendapatkan hak akses dan login untuk melakukan penyewaan lapangan
2	<i>Login</i>	<i>Use case login</i> merupakan proses validasi <i>user</i> agar dapat mengakses sistem
3	Melakukan Penyewaan Lapangan	<i>Use case</i> melakukan penyewaan lapangan adalah proses penyewaan lapangan yang dilakukan oleh <i>user</i> untuk mentukan jadwal dan lapangan yang diinginkan
4	Melakukan Pembayaran	<i>Use case</i> melakukan pembayaran adalah proses transaksi untuk pembayaran lapangan yang telah disewa.
5	Melihat Informasi dan Jadwal	<i>Use case</i> melihat informasi dan jadwal adalah proses <i>user</i> untuk melihat informasi terkait jadwal yang tersedia dan informasi seputar kegiatan di Gor.
6	Mengelola Data Lapangan	<i>Use case</i> mengelola data lapangan merupakan proses pengelolaan yang dilakukan oleh admin untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data lapangan.
7	Mengelola Data <i>User</i>	<i>Use case</i> mengelola data <i>user</i> merupakan proses pengelolaan yang dilakukan oleh admin untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data <i>user</i> dan admin.
8	Mengelola Jadwal Lapangan	<i>Use case</i> mengelola jadwal lapangan merupakan proses pengelolaan yang dilakukan oleh admin untuk menentukan jadwal yang tersedia.
9	Laporan	<i>Use case</i> laporan merupakan proses yang dilakukan oleh admin untuk melihat laporan penyewaan lapangan yang telah disewa dan dibayar.

3.5 Use Case Skenario

Use Case Skenario mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor. *Use case* skenario atau skenario *use case* ini berfungsi untuk mengetahui alur dari proses sistem yang dibuat agar lebih mudah di mengerti. Berdasarkan *use case* diagram diatas, maka skenario *use case* adalah sebagai berikut:

- 1) Skenario *use case* Melakukan Registrasi

Tabel 3.3 Skenario *use case* Melakukan Registrasi

No. Skenario	:	SK-01
Nama Use Case	:	Melakukan Registrasi
Ringkasan	:	Aktor melakukan registrasi/pendaftaran akun
Aktor	:	<i>User</i>
Kondisi Awal	:	Muncul halaman <i>landing page</i> dan terdapat tombol <i>login</i> beserta registrasi, kemudian tekan tombol registrasi dan muncul halaman registrasi
Deskripsi	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ditampilkan halaman <i>landing page</i> 2. Aktor menekan tombol registrasi 3. Sistem menampilkan <i>form input</i> data Aktor 4. Aktor melakukan <i>input</i> data sesuai <i>form input</i> yang tersedia 5. Sistem memeriksa <i>form</i>, tampil pesan <i>input</i> data aktor sukses dilakukan dan tersimpan di database
Alternatif	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor melakukan <i>input</i> data sesuai <i>form input</i> yang tersedia 2. Jika data yang di <i>input</i> aktor masih kurang tepat, maka akan muncul pesan <i>error</i> dan data tidak tersimpan di database
Kondisi Akhir	:	Data aktor sudah tersimpan di database dan aktor dapat melakukan <i>login</i>

2) Skenario *use case Login*

Tabel 3.4 Skenario *use case Login*

No. Skenario	:	SK-02
Nama Use Case	:	<i>Login</i>
Ringkasan	:	Aktor melakukan proses <i>Login</i>
Aktor	:	Admin dan <i>User</i>
Kondisi Awal	:	Muncul halaman <i>landing page</i> dan terdapat tombol <i>login</i> beserta registrasi, kemudian tekan tombol <i>login</i> dan muncul halaman <i>login</i>
Deskripsi	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ditampilkan halaman <i>landing page</i> 2. Aktor menekan tombol <i>login</i> 3. Sistem menampilkan <i>form input</i> data Aktor 4. Aktor melakukan <i>input</i> data sesuai <i>form login</i> yang tersedia 5. Sistem memeriksa <i>form</i>, apakah data yang dimasukkan terdaftar di database atau tidak, jika data yang di <i>input</i> benar maka aktor akan diarahkan ke halaman utama.
Alternatif	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika <i>username</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan salah atau tidak sesuai dengan data yang ada di <i>database</i> maka akan muncul pesan kesalahan dan di arahkan ke <i>form login</i> kembali 2. Jika ada <i>field</i> yang kosong maka akan ditampilkan pesan kesalahan yang harus diperbaiki oleh aktor
Kondisi Akhir	:	Aktor berhasil masuk ke halaman utama.

3) Skenario *use case* Melakukan Penyewaan Lapangan

Berikut ini adalah skenario *use case* melakukan penyewaan lapangan yang dilakukan oleh *user* untuk bisa menyewa lapangan.

Tabel 3.5 Skenario *use case* Melakukan Penyewaan Lapangan

No. Skenario	:	SK-03
Nama Use Case	:	Melakukan Penyewaan Lapangan
Ringkasan	:	Aktor melakukan penyewaan lapangan
Aktor	:	<i>User</i>
Kondisi Awal	:	Sistem menampilkan halaman lapangan yang akan dipilih oleh user
Deskripsi	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ditampilkan halaman lapangan 2. Aktor memilih lapangan yang diinginkan dan menekan tombol sewa lapangan 3. Sistem menampilkan halaman booking lapangan 4. Aktor melakukan pemilihan tanggal, kategori lapangan dan jam yang sesuai 5. Aktor menekan tombol Booking 6. Sistem menyimpan data penyewaan lapangan yang telah di input aktor di database
Alternatif	:	Jika lapangan yang diinginkan pada lapangan tersebut sudah tidak tersedia, maka aktor dapat memilih lapangan yang lainnya di halaman lapangan.
Kondisi Akhir	:	Data penyewaan lapangan yang telah di input <i>user</i> , tersimpan pada database sistem.

4) Skenario *use case* Melakukan Pembayaran

Tabel 3.6 Skenario *use case* Melakukan Pembayaran

No. Skenario	:	SK-04
Nama Use Case	:	Melakukan Pembayaran
Ringkasan	:	Aktor melakukan pembayaran (transaksi) terhadap lapangan yang disewa
Aktor	:	<i>User</i>
Kondisi Awal	:	Sistem menampilkan halaman detail transaksi
Deskripsi	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ditampilkan halaman detail transaksi 2. Aktor memilih data sewa lapangan yang akan dilakukan pembayaran 3. Aktor menekan tombol bayar 4. Sistem mengarahkan ke halaman metode pembayaran 5. Aktor memilih metode pembayaran 6. Aktor mentrasfer ke nomor virtual account yang telah di berikan 7. Jika pembayaran sukses maka status pembayaran akan berubah menjadi Lunas dan di halaman home ditambahkan nama aktor.
Alternatif	:	-
Kondisi Akhir	:	Sistem memvalidasi pembayaran dan memberikan keterangan selesai/lunas pada halaman detail transaksi dan halaman home

5) Skenario *use case* Melihat Informasi dan Jadwal

Tabel 3.7 Skenario *use case* Melihat Informasi dan Jadwal

No. Skenario	:	SK-05
Nama Use Case	:	Melihat Informasi dan Jadwal
Ringkasan	:	Aktor dapat melihat informasi terkait seputar lapangan bola voli gor chandra alkadrie dan jadwal yang sudah ataupun belum di sewa
Aktor	:	<i>User</i>
Kondisi Awal	:	Sistem menampilkan halaman informasi dan halaman home
Deskripsi	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ditampilkan halaman informasi dan halaman home 2. Pada halaman home aktor dapat memilih lapangan yang akan menampilkan jadwal yang telah di sewa 3. Sistem menampilkan lapangan yang sudah di sewa pada hari apa dan jam berapa beserta nama penyewa. 4. Aktor mengklik halaman informasi 5. Sistem menampilkan halaman informasi yang berisi informasi terkait gor
Alternatif	:	-
Kondisi Akhir	:	Sistem Menampilkan lapangan yang telah di sewa dan informasi terkait gor Chandra Alkadrie.

6) Skenario *use case* Mengelola Data Lapangan

Tabel 3.8 Skenario *use case* Mengelola Data Lapangan

No. Skenario	:	SK-06
Nama Use Case	:	Mengelola Data Lapangan
Ringkasan	:	Aktor dapat mengelola data lapangan seperti menambah dan menghapus data lapangan
Aktor	:	Admin
Kondisi Awal	:	Sistem menampilkan halaman Master Data Lapangan
Deskripsi	:	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ditampilkan halaman master data lapangan 2. Pada halaman master data lapangan aktor dapat menekan tombol + Lapangan Baru untuk menambahkan lapangan baru 3. Sistem menampilkan form untuk menambahkan lapangan baru 4. Aktor mengisi data lapangan baru dan menekan tombol simpan 5. Jika data benar maka sistem akan menyimpan data lapangan ke database dan menampilkannya di halaman master data lapangan 6. Aktor dapat mengubah data lapangan dengan menekan icon pencil/edit 7. Sistem menampilkan halaman edit data lapangan 8. Aktor dapat merubah data yang diinginkan dan menekan tombol simpan 9. Sistem menyimpan data yang telah diubah ke database 10. Aktor juga dapat menghapus data lapangan dengan mengklik icon hapus

	11. Sistem menampilkan alert konfirmasi apakah data akan di hapus dan aktor menekan tombol ok Maka sistem menghapus data lapangan dari database dan halaman master data lapangan
Alternatif	: Jika data yang di input pada halaman tambah lapangan dan edit lapangan tidak tepat maka akan muncul pesan kesalahan yang harus di perbaiki aktor.
Kondisi Akhir	: Sistem Menampilkan halaman master data

7) Skenario *use case* Mengelola Data *User*

Tabel 3.9 Skenario *use case* Mengelola Data *User*

No. Skenario	:	SK-07
Nama Use Case	:	Mengelola Data <i>User</i>
Ringkasan	:	Aktor dapat mengelola data <i>user</i> (pengelola dan penyewa) seperti menambahkan data admin, mengubah data <i>user</i> dan menghapus data <i>user</i>
Aktor	:	Admin
Kondisi Awal	:	Sistem menampilkan halaman Master Data Admin dan <i>User</i>
Deskripsi	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ditampilkan halaman master data admin 2. Pada halaman master data admin aktor dapat menekan tombol New untuk menambahkan admin baru 3. Sistem menampilkan form untuk menambahkan admin baru 4. Aktor mengisi form yang tersedia dan menekan tombol simpan 5. Jika data benar maka sistem akan menyimpan data admin ke master data <i>user</i>

	<p>6. Aktor dapat mengubah data <i>user</i> dengan menekan icon pencil/edit</p> <p>7. Sistem menampilkan halaman edit data <i>user</i></p> <p>8. Aktor dapat merubah data yang diinginkan dan menekan tombol simpan</p> <p>9. Sistem menyimpan data yang telah di ubah ke database</p> <p>10. Aktor juga dapat menghapus data <i>user</i> dengan mengklik icon hapus</p> <p>11. Sistem menampilkan alert konfirmasi apakah data akan di hapus dan aktor menekan tombol ok Maka sistem menghapus data <i>user</i> dari database dan halaman master data <i>user</i></p>
Alternatif	: Jika data yang di input pada halaman new admin dan edit user tidak tepat maka akan muncul pesan kesalahan yang harus di perbaiki aktor.
Kondisi Akhir	: Sistem menampilkan halaman Master data <i>user</i> yang telah berisikan data <i>user</i>

8) Skenario use case Mengelola Jadwal Lapangan

Tabel 3.10 Skenario *use case* Mengelola Jadwal Lapangan

No. Skenario	:	SK-08
Nama Use Case	:	Mengelola Jadwal lapangan
Ringkasan	:	Aktor dapat mengelola jadwal lapangan untuk buka dari jam berapa dan tutup jam berapa
Aktor	:	Admin
Kondisi Awal	:	Sistem menampilkan halaman jadwal
Deskripsi	:	1. Ditampilkan halaman jadwal

	<p>2. Pada halaman jadwal aktor dapat memilih untuk buka dan tutup sesuai dengan jam yang diinginkan dengan menceklis <i>check box</i> yang telah tersedia</p> <p>3. Jika sudah sesuai aktor dapat menekan tombol simpan</p> <p>4. Sistem akan menampilkan jadwal yang tersedia sesuai dengan keinginan admin di halaman sewa lapangan.</p>
Alternatif	:
Kondisi Akhir	: <p>Sistem menampilkan jadwal yang dipilih oleh aktor di halaman sewa lapangan <i>user</i>.</p>

9) Skenario *use case* Laporan

Tabel 3.11 Skenario *use case* Laporan

No. Skenario	:	SK-09
Nama Use Case	:	Laporan
Ringkasan	:	Aktor dapat melihat laporan penyewaan lapangan
Aktor	:	Admin
Kondisi Awal	:	Sistem menampilkan halaman laporan
Deskripsi	:	<p>1. Ditampilkan halaman laporan</p> <p>2. Aktor dapat mrnyrsuaikan data yang ingin ditampilkan</p> <p>3. Sistem menampilkan data penyewaan lapangan</p>
Alternatif	:	-
Kondisi Akhir	:	Sistem Menampilkan data penyewaan lapangan

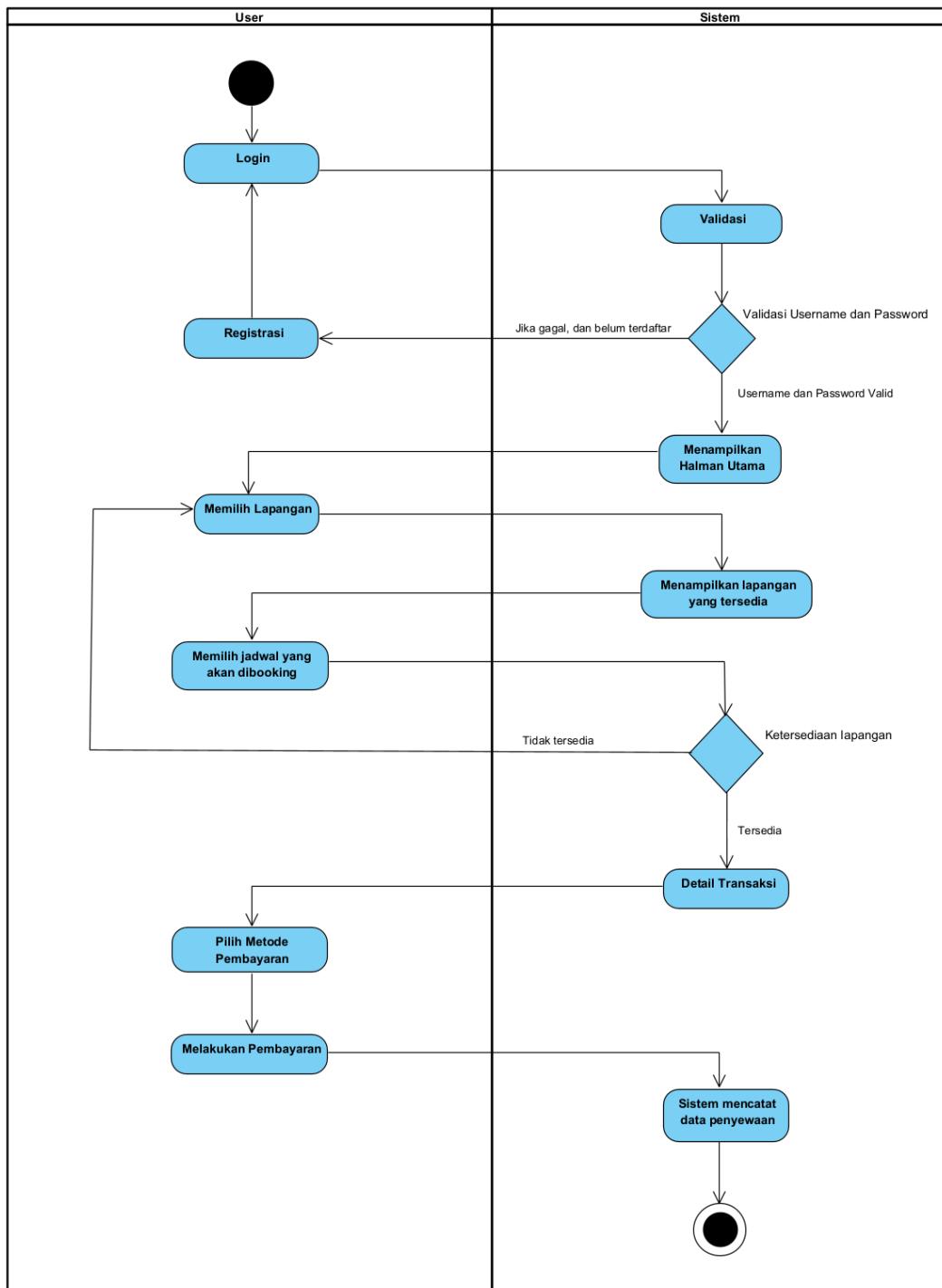
3.6 Activity Diagram

Activity diagram atau diagram aktifitas adalah *Unified Modeling Language* (UML) yang berfungsi untuk menggambarkan alur/proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Berikut beberapa konsep utama yang sering digunakan pada proses pembuatan *activity* diagram:

Tabel 3.12 *Activity Diagram*

Simbol	Nama	Fungsi
	<i>Initial Node</i>	Berfungsi untuk awal dimulainya suatu aliran kerja pada <i>activity</i> diagram dan pada sebuah <i>activity</i> diagram hanya terdapat satu initial node.
	<i>Activity</i>	Untuk mewakili kumpulan aksi (<i>action</i>)
	<i>Object Flow</i>	Untuk mewakili objek yang terhubung dengan kumpulan objek <i>flow</i>
	<i>Control Flow</i>	Menunjukkan urutan – urutan pelaksanaan
	<i>Decision Node</i>	Untuk mewakili suatu kondisi pengujian yang bertujuan untuk memastikan bahwa <i>control flow</i> atau <i>object flow</i> pada sebuah aktivitas (atau aksi)
	<i>Merge Node</i>	Untuk menyatukan kembali <i>decision path</i> yang dibuat dengan <i>decision node</i>
	<i>Final-Flow Node</i>	Untuk menghentikan <i>control flow</i> atau <i>object flow</i> tertentu
	<i>Final-Activity Node</i>	Untuk menghentikan seluruh <i>control flow</i> atau <i>object flow</i> pada sebuah aktifitas (atau aksi)

Berikut ini *activity diagram* sistem penyewaan lapangan bola voli di Gor Chandra Alkadrie sesuai dengan atributnya masing-masing:



Gambar 3.3 Activity Diagram

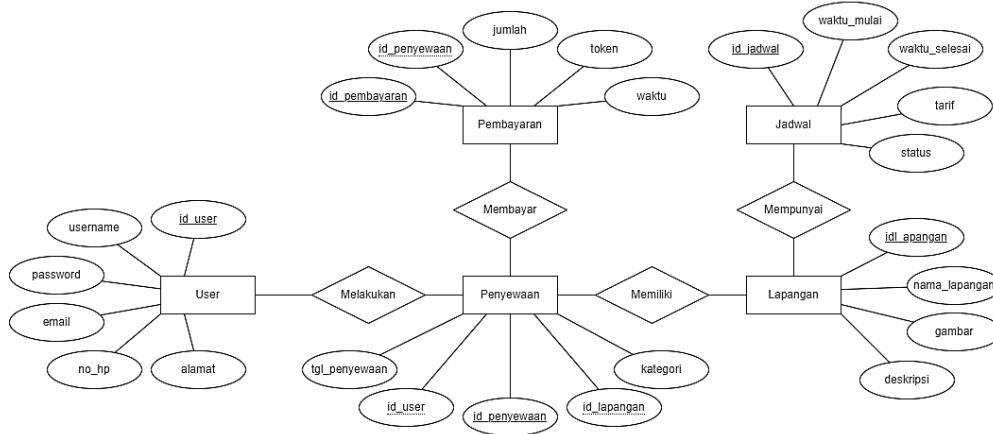
3.7 Perancangan Entity Relation Diagram (ERD)

ERD (*Entity Relationship Diagram*) atau diagram hubungan entitas adalah sebuah diagram yang digunakan untuk perancangan suatu *database* dan menunjukkan relasi atau hubungan antar objek atau entitas beserta atribut-atributnya secara detail. Berikut beberapa konsep utama yang sering digunakan dalam pembuatan ERD:

Tabel 3.13 Tabel *Entity Relation Diagram* (ERD)

Simbol	Nama	Deskripsi
	Entitas	Kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
	Relasi	Hubungan yang terjadi antara salah satu atau lebih entitas. Jenis hubungan antara lain <i>one to one</i> , <i>one to many</i> dan <i>many to many</i> .
	Garis	Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.
	<i>Weak Entity</i>	Sebuah entitas yang tidak memiliki atribut yang unik.
	<i>Atribute Multivalue</i>	Atribut yang memiliki atribut lebih dari satu nilai.
	<i>Identifying Relationship</i>	Menjelaskan hubungan antara objek-objek data yang mempunyai hubungan antar relasi
	<i>Atribute Komposit</i>	Atribut gabungan yang nilainya dapat dipecah menjadi bagian yang lebih kecil.
	<i>Atribute Derivatif</i>	Atribut yang dihasilkan dari atribut lain dan atributnya tidak wajib untuk dituliskan.

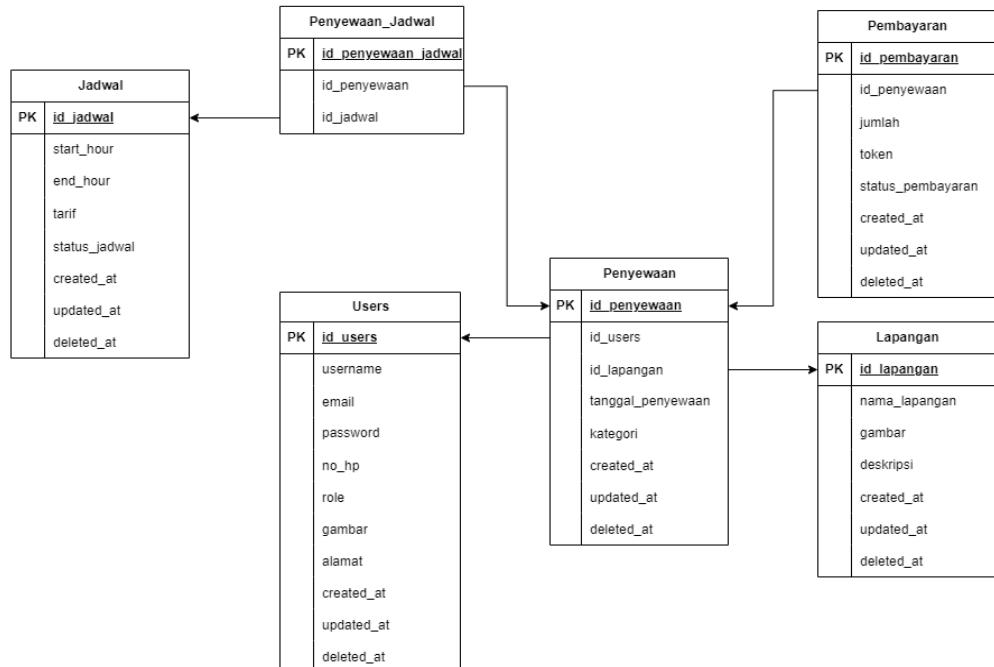
Di bawah ini ERD (*Entity Relationship Diagram*) pada sistem informasi penyewaan lapangan bola voli di Gor Chandra Alkadrie sesuai dengan atributnya masing masing.



Gambar 3.4 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

3.8 Relasi Tabel

Berikut ini merupakan gambar dari relasi tabel yang terdapat pada Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bola Voli di GOR Chandra Alkadrie:



Gambar 3.5 Relasi Tabel

3.9 Struktur Tabel

Berikut ini merupakan struktur tabel-tabel yang digunakan pada sistem informasi ini:

3.9.1 Tabel Users

Tabel *users* merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data pengguna. Berikut ini struktur dari tabel *users* dapat dilihat pada tabel 3.14:

Tabel 3.14 Struktur Tabel *Users*

Field	Tipe Data	Keterangan
id_users	bigint (20)	Primary Key
username	varchar (255)	
email	varchar (255)	
password	varchar (255)	
no_hp	varchar (20)	
role	enum ('admin','user')	
gambar	varchar (255)	
alamat	text	
created_at	datetime	
updated_at	datetime	
deleted_at	datetime	

3.9.2 Tabel Jadwal

Tabel jadwal merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data jadwal beserta tarif penyewaan. Berikut ini struktur dari tabel jadwal dapat dilihat pada tabel 3.15:

Tabel 3.15 Struktur Tabel Jadwal

Field	Tipe Data	Keterangan
id_jadwal	bigint (20)	Primary Key
start_hour	time	
end_hour	time	
tarif	bigint (100)	
status	Enum ('active', 'nonactive')	
created_at	datetime	
updated_at	datetime	
deleted_at	datetime	

3.9.3 Tabel Lapangan

Tabel lapangan merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data lapangan. Berikut ini struktur dari tabel lapangan dapat dilihat pada tabel 3.16:

Tabel 3.16 Struktur Tabel Lapangan

Field	Tipe Data	Keterangan
id_lapangan	bigint (20)	Primary Key
nama_lapangan	varchar (100)	
gambar	varchar (255)	
deskripsi	text	
created_at	datetime	
updated_at	datetime	
deleted_at	datetime	

3.9.4 Tabel Penyewaan

Tabel penyewaan merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data penyewaan yang dilakukan penyewa. Berikut ini struktur dari tabel penyewaan dapat dilihat pada tabel 3.17:

Tabel 3.17 Struktur Tabel Penyewaan

Field	Tipe Data	Keterangan
id_penyewaan	bigint (20)	Primary Key
id_users	bigint (20)	Foreign Key
id_lapangan	bigint (20)	Foreign Key
tanggal_penyewaan	date	
kategori	enum ('putra','putri')	
created_at	datetime	
updated_at	datetime	
deleted_at	datetime	

3.9.5 Tabel Pembayaran

Tabel pembayaran merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data pembayaran. Berikut ini struktur dari tabel pembayaran dapat dilihat pada tabel 3.18:

Tabel 3.18 Struktur Tabel Pembayaran

Field	Tipe Data	Keterangan
id_pembayaran	bigint (20)	Primary Key
id_penyewaan	bigint (20)	Foreign Key
jumlah	bigint (20)	
token	text	
created_at	datetime	
updated_at	datetime	
deleted_at	datetime	

3.9.6 Tabel Penyewaan_Jadwal

Tabel penyewaan_jadwal merupakan tabel yang digunakan untuk menghubungkan antara tabel penyewaan dengan tabel jadwal. Berikut ini struktur dari tabel penyewaan_jadwal dapat dilihat pada tabel 3.19:

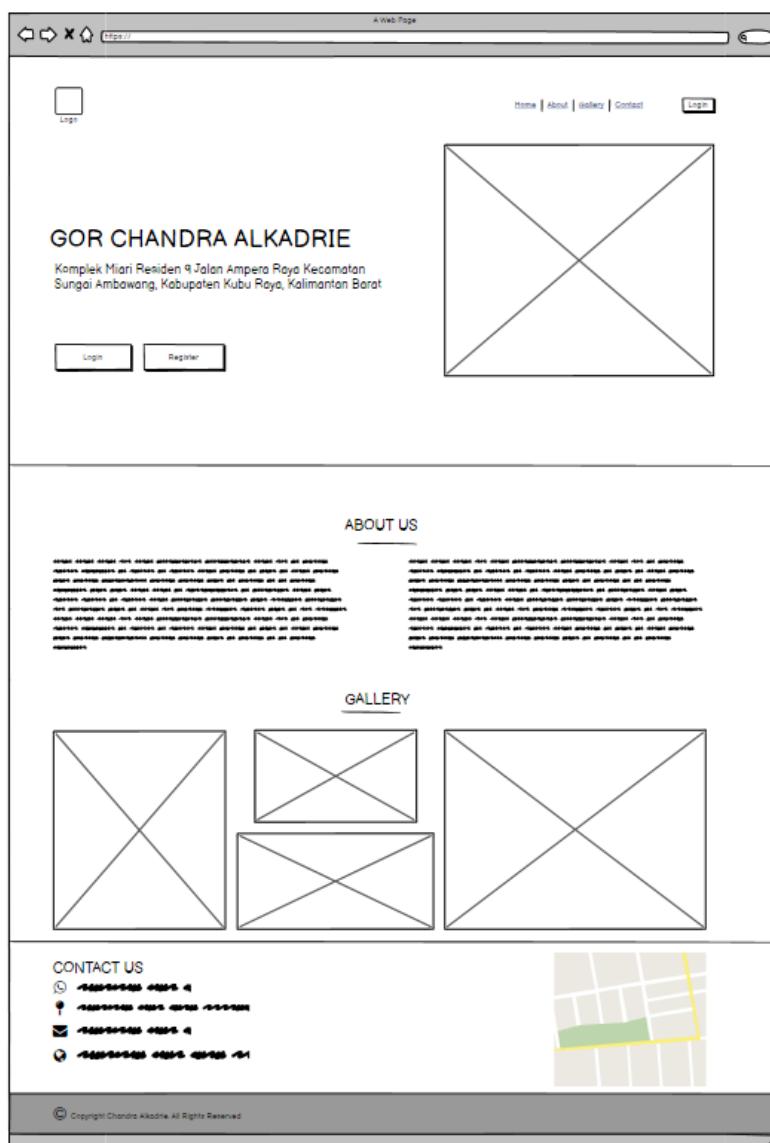
Tabel 3.19 Struktur Tabel Penyewaan Jadwal

Field	Tipe Data	Keterangan
id_penyewaan_jadwal	bigint (20)	Primary Key
id_penyewaan	bigint (20)	Foreign Key
id_jadwal	bigint (20)	Foreign Key

3.10 Perancangan Interface (*Mockup*)

1) Rancangan Halaman *Landing page*

Rancangan halaman *landing page* dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Rancangan Halaman *Landing Page*

2) Rancangan Halaman *Login* dan Register

Rancangan halaman *login* dan register dapat dilihat pada gambar 3.7.

The image displays two wireframe representations of web pages, each featuring a large 'X' placeholder graphic on the left side of the content area.

Top Window (Login Page):

- Page title: A Web Page
- Content:
 - Log In
 - Username/email
 - Password
 -
 - [Register](#)

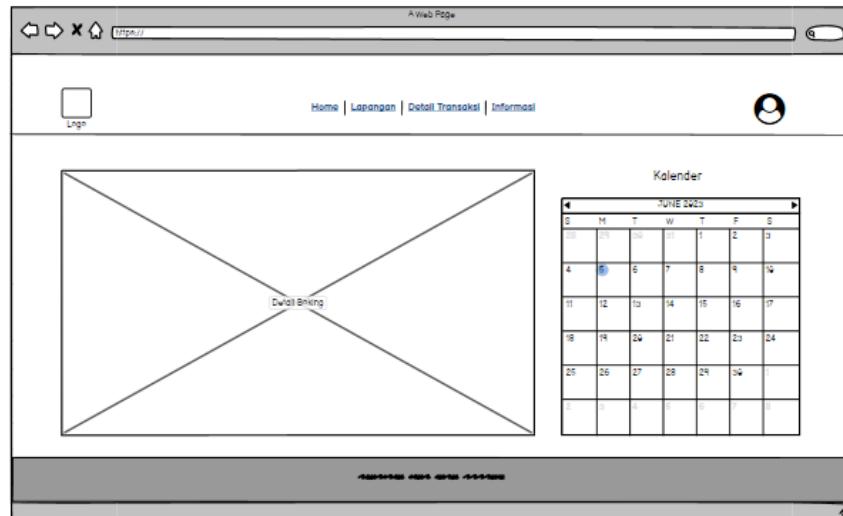
Bottom Window (Register Page):

- Page title: A Web Page
- Content:
 - Register
 - First Name Last Name
 - Email
 - Phone
 - Password Confirm Password
 -
 - [Login](#)

Gambar 3.7 Rancangan Halaman *Login* dan Register

3) Rancangan *Home Page User*

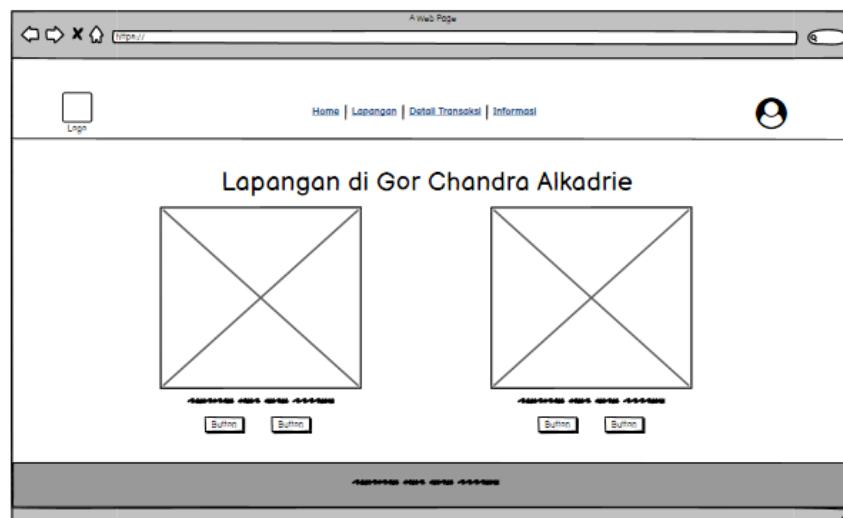
Pada halaman rancangan *home page user* ini memuat informasi mengenai data boking yang dapat dilihat oleh *user* yang ingin melakukan penyewaan sehingga dapat menyesuaikan waktu yang diinginkan. Rancangan *home page user* dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Rancangan Home Page User

4) Rancangan Halaman Lapangan

Pada rancangan halaman detail transaksi *user* dapat melihat gambar lapangan, melihat informasi mengenai lapangan, dan melakukan penyewaan lapangan. Rancangan halaman detail lapangan dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 Rancangan Halaman Lapangan

5) Rancangan Halaman Detail Transaksi

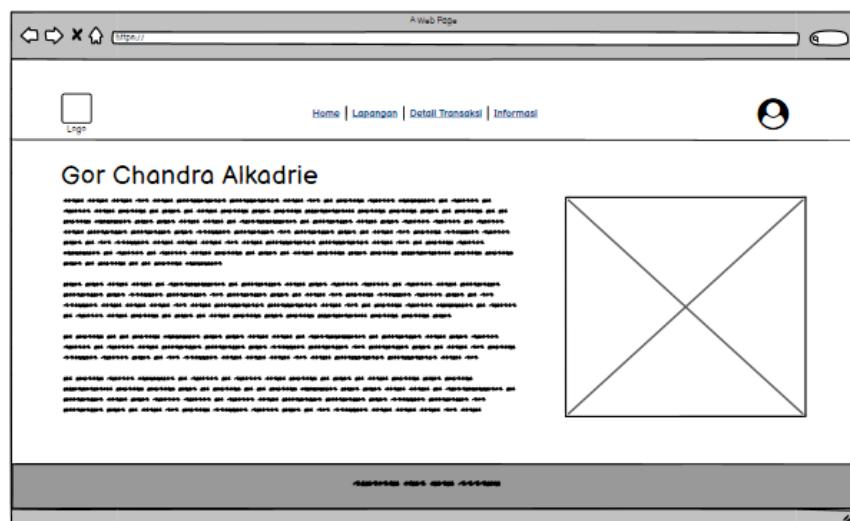
Halaman detail transaksi terdapat infomasi mengenai halaman yang sudah *user* sewa. Rancangan halaman detail transaksi dapat dilihat pada gambar 3.10.

Nomor	Nama Peminjam	Nama Lapangan	U/P	Jam Boking	Status	Aksi
1	Bilqis Suciati	Lapangan 1	L	20:00 - 22:00	Lunon (Online)	Detail

Gambar 3.10 Rancangan Halaman Detail Transaksi

6) Rancangan Halaman Informasi

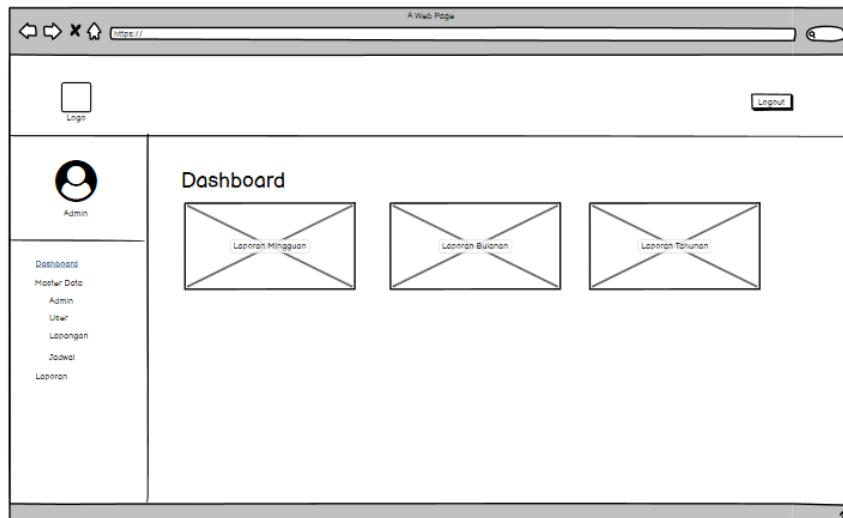
Pada halaman informasi terdapat infomasi seputar GOR Chandra Alkadrie dan olahraga bola voli yang dapat menambah wawasan *user*. Rancangan halaman informasi dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Rancangan Halaman Informasi

7) Rancangan *Dashboard* Admin

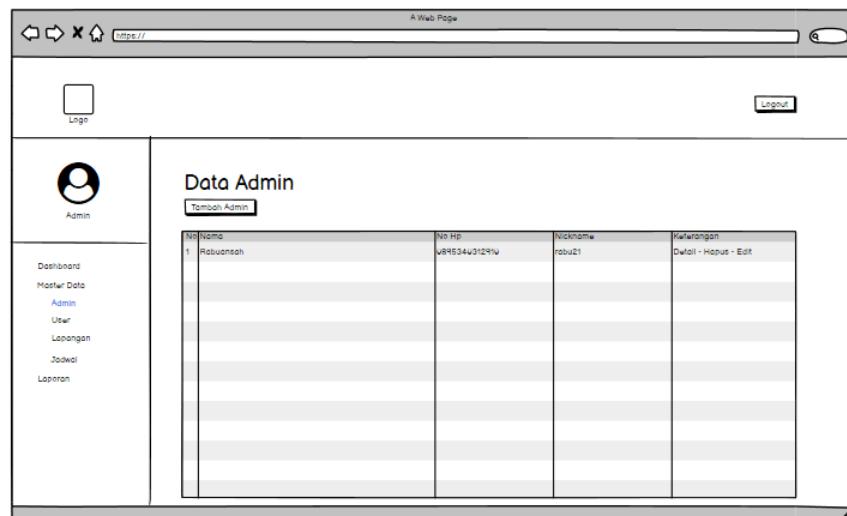
Ketika *login* admin langsung diarahkan ke halaman dashboard yang di dalamnya terdapat ringkasan mengenai laporan keuangan. Rancangan *dashboar* admin dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 Rancangan *Dashboard* Admin

8) Rancangan Halaman Master Data Admin

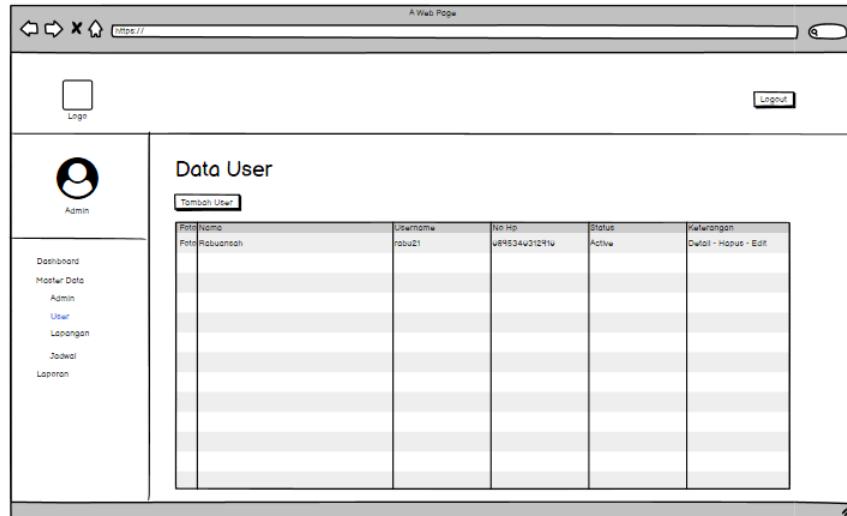
Pada halaman master data admin terdapat informasi admin. Rancangan halaman master data admin dapat dilihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.13 Rancangan Halaman Master Data Admin

9) Rancangan Halaman Master Data User

Pada halaman master data *user* terdapat informasi *user*. Rancangan halaman master data *user* dapat dilihat pada gambar 3.14.

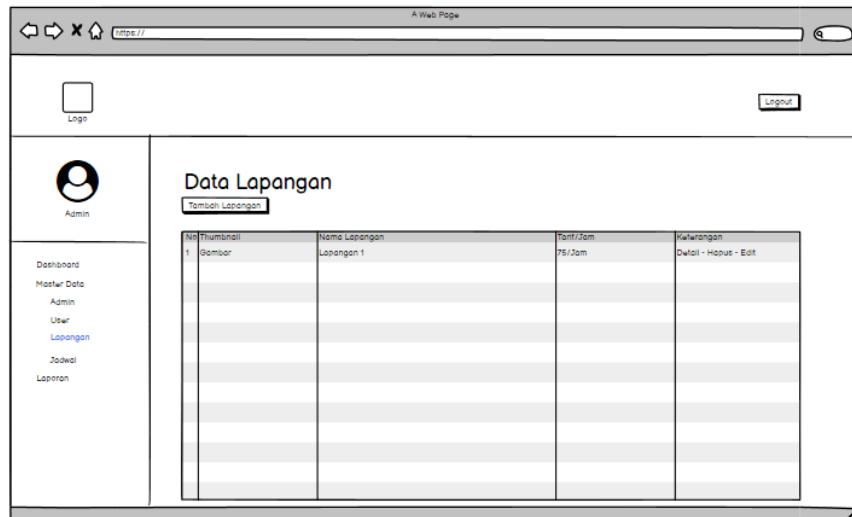


A screenshot of a web-based application interface titled "A Web Page". The top navigation bar includes a "Logout" button. On the left, there is a sidebar with a user icon labeled "Admin" and a menu list: Dashboard, Master Data, Admin, User, Lapangan, Jadwal, Laporan. The main content area is titled "Data User" and contains a table with a single row of data. The table columns are: Foto (Thumbnail), Nama (Name), Username (rabu21), No HP (Phone Number) (084534431241), Status (Status) (Aktif - Active), and Keterangan (Notes) (Detail - Hapus - Edit). A "Tambah User" (Add User) button is located above the table.

Gambar 3.14 Rancangan Halaman Master Data User

10) Rancangan Halaman Master Data Lapangan

Halaman master data lapangan ini berfungsi untuk menambahkan, mengubah dan menghapus lapangan. Rancangan halaman master adta lapangan dapat dilihat pada gambar 3.15.



A screenshot of a web-based application interface titled "A Web Page". The top navigation bar includes a "Logout" button. On the left, there is a sidebar with a user icon labeled "Admin" and a menu list: Dashboard, Master Data, Admin, User, Lapangan, Jadwal, Laporan. The main content area is titled "Data Lapangan" and contains a table with one row of data. The table columns are: No (Number) (1), Thumbnail (Gambar), Name Lapangan (Lapangan 1), Tarif/Jam (Tariff/Hour) (75/Jam), and Keterangan (Notes) (Detail - Hapus - Edit). A "Tambah Lapangan" (Add Lapangan) button is located above the table.

Gambar 3.15 Rancangan Halaman Master Data Lapangan

11) Rancangan Halaman Master Data Jadwal

Halaman master data jadwal digunakan untuk admin dalam mengatur jadwal dan harga sewa. Rancangan halaman master data jadwal dapat dilihat pada gambar 3.16.

No Jadwal	Nomor Lapangan	Tarif	Keterangan
1 24.00 - 22.00	Lapangan 1	Rp 75.000	Detall - Hapus - Edit

Gambar 3.16 Rancangan Halaman Master Data Jadwal

12) Rancangan Halaman Laporan Pemesanan

Rancangan halaman laporan pemesanan terdapat detail penyewaan yang dilakukan *user*. Rancangan halaman laporan pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.17.

No	Nama Penyewa	Nomor Lapangan	Jadwal	Status	Total	Keterangan
1	Rebutansah	Lapangan 1	24.00-22.00	Lunas(Online)	Rp 150.000	Detall - Hapus - Edit

Gambar 3.17 Rancangan Halaman Laporan Pemesanan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

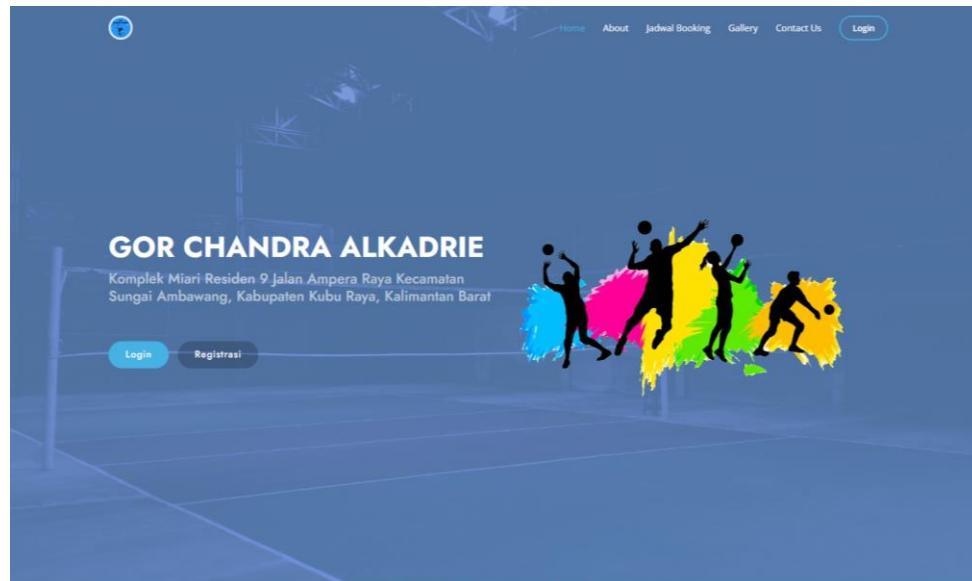
4.2 Implementasi Sistem

Implementasi adalah tahap penerapan sekaligus pengujian bagi sistem serta merupakan tahap dimana aplikasi siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya. Setelah melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi, maka tahap selanjutnya adalah melakukan implementasi.

4.1 Implementasi Antarmuka (*Interface*)

1) Implementasi Halaman *Landing Page*

Users pertama kali ditampilkan halaman *landing page* yang berisi berbagai informasi singkat tentang GOR Chandara Alkadrie, *gallery* dan juga *contact us* beserta maps yang dapat dilihat pada gambar 4.1 di bawah ini:



ABOUT US

Bola voli adalah salah satu olahraga yang sudah cukup terkenal di kalangan masyarakat Indonesia. Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing tim dipisahkan oleh sebuah net, dengan jumlah pemain setiap tim yaitu enam orang. Pada jaman dahulu bola voli banyak dimainkan di halaman terbuka dikarenakan masih kurangnya fasilitas. Seiring berjalannya waktu, permainan bola voli sampai saat ini sudah sangat berkembang sehingga hampir semua turnamen besar sudah dilaksanakan di dalam gor.

Gelanggang Olahraga (GOR) Chandra Alkadrie merupakan gedung olahraga untuk bola voli. Gedung ini baru diresmikan pada awal tahun 2023, alamat GOR Chandra Alkadrie berada di Komplek Miari Resident 9, Jalan Ampera Raya, Kecamatan Sungai Ambawang, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. GOR Chandra Alkadrie memiliki 2 lapangan yang beroperasional setiap hari dari pukul 14.00 - 22.00 WIB.

JADWAL BOOKING

Lapangan A

[today](#) [<](#) [>](#)

Min	Sen	Sel	Rab	Kam	Jum	Sab
30	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10

[Booking](#)

GALLERY













CONTACT

Komplek Mairi 9, Jl. Ampere Raya
Kec. Sungai Ambawang
Kota Palembang

Telpone: +62 832 3791 0223

Maps



© Copyright Rabiesnah. All Rights Reserved

Gambar 4.1 Implementasi Halaman *Landing Page*

Source code untuk membuat tampilan halaman *landing page* dapat dilihat pada gambar 4.2.

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3
4  <head>
5      <meta charset="UTF-8">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7
8      <title>GOR Chandra Alkadrie</title>
9      <meta content="" name="description">
10     <meta content="" name="keywords">
11
12     <!-- Google Fonts -->
13     <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Open+Sans:300,300i,400,400i,600,600i,700,700i|Jost:300,300i,400,400i,500,500i,600,600i,700,700i|Poppins:300,300i,400,400i,500,500i,600,600i,700,700i" rel="stylesheet">
14
15     <!-- Vendor CSS -->
16     <link href="<?= base_url(); ?>/template/landingpage/bootstrap/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">
17     <link href="<?= base_url(); ?>/template/landingpage/bootstrap-icons/bootstrap-icons.css" rel="stylesheet">
18
19     <!-- CSS -->
20     <link href="<?= base_url(); ?>/template/landingpage/style.css" rel="stylesheet">
21
22     <!-- calendar -->
23     <link rel="stylesheet" href="<?= base_url(); ?>/template/assets/vendor/fullcalendar/fullcalendar.min.css">
24     <!-- jQuery -->
25     <script src="<?= base_url(); ?>/template/assets/vendor/jquery/jquery-3.6.0.min.js"></script>
26
27     <style>
28         .fc-time {
29             display: none !important;
30         }
31     </style>
32
33 </head>
34
35 <body>
36     <!-- ===== Header ===== -->
37     <header id="header" class="fixed-top">
38         <div class="container d-flex align-items-lg-center">
39             <a href="<?= site_url('/')"; ?>" class="logo me-auto"></a>
40             <nav id="navbar" class="navbar">
41                 <ul>
42                     <li><a href="#">Home</a><li>
43                     <li><a href="#">About</a><li>
44                     <li><a href="#">Jabot</a><li>
45                     <li><a href="#">Gallery</a><li>
46                     <li><a href="#">Footer</a><li>
47                     <li><a href="<?= base_url(); ?>/login">Login</a><li>
48                 </ul>
49                 <i class="bi bi-list mobile-nav-toggle"></i>
50             </nav>
51         </div>
52     </header>
53     <!-- ===== End Header ===== -->
54
55     <!-- ===== Hero Section ===== -->
56     <section id="hero" class="d-flex align-items-center">
57         <div class="container">
58             <div class="row">
59                 <div class="col-lg-6 d-flex flex-column justify-content-center pt-4 pt-lg-0 order-2 order-lg-1" data-aos="fade-up" data-aos-delay="200">
60                     <h1>GOR CHANDRA ALKADRIE</h1>
61                     <h2>Komplek Miari Residen 9 Jalan Ampera Raya Kecamatan Sungai Ambawang, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat</h2>
62                     <div class="d-flex justify-content-center justify-content-lg-start">
63                         <a href="<?= base_url('login'); ?>" class="btn-get-started scrollto">Login</a>
64                         <a href="<?= base_url('register'); ?>" class="btn-get-registered scrollto">Registrasi</a>
65                     </div>
66                 </div>
67                 <div class="col-lg-6 order-1 order-lg-2 hero-img" data-aos="zoom-in" data-aos-delay="200">
68                     
69                 </div>
70             </div>
71         </div>
72     </section>
73     <!-- End Hero -->
74
75     <main id="main">
76         <!-- ===== About Us Section ===== -->
77         <section id="about" class="about">
78             <div class="container" data-aos="fade-up">
79                 <div class="section-title">
80                     <h2>About Us</h2>
81                 </div>
82                 <div class="row content">
83                     <div class="col-lg-6">
84                         <p>
85                             Bola voli adalah salah satu olahraga yang sudah cukup terkenal di kalangan masyarakat Indonesia. Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing tim dipisahkan oleh sebuah net, dengan jumlah pemain setiap tim yaitu enam orang. Pada jaman dahulu bola voli banyak dimainkan di halaman terbuka dikarenakan masih kurangnya fasilitas. Seiring berjalanannya waktu, permainan bola voli sampai saat ini sudah sangat berkembang sehingga hampir semua turnamen besar sudah dilaksanakan di dalam gor.
86                         </p>
87                     </div>

```

```

1 <div class="col-lg-6 pt-4 pt-lg-0">
2   <p>
3     Gelanggang Olahraga (GOR) Chandra Alkadrie merupakan gedung olahraga untuk bola voli. Gedung ini b
     aru diresmikan pada awal tahun 2023, alamat GOR Chandra Alkadrie berada di Komplek Miari Resident 9, Jalan Ampera Raya, Kecama
     tan Sungai Ambawang, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. GOR Chandra Alkadrie memiliki 2 lapangan yang beroperasional setiap
     hari dari pukul 14.00 - 22.00 WIB.
4   </p>
5   </div>
6   </div>
7   </div>
8 </section>
9 <!-- End About Us Section -->
10
11 <!-- ===== Jadwal Booking Section ===== -->
12 <section id="jabo" class="jabo">
13   <div class="container" data-aos="fade-up">
14     <div class="section-title">
15       <h2>Jadwal Booking</h2>
16     </div>
17     <!-- Dropdown Menu menggunakan <select> -->
18     <div class="dropdown">
19       <select class="form-control text-center" id="lapanganDropdown">
20         <!-- Loop untuk menampilkan pilihan lapangan dari database -->
21         <?php foreach ($lapangan as $value) : ?>
22           <option value=<?= $value->id_lapangan; ?><?= $value->nama_lapangan; ?></option>
23         </?php endforeach; ?>
24       </select>
25     </div>
26     <div class="container mt-3">
27       <div class="row">
28         <div class="body">
29           <div id="calendar"></div>
30         </div>
31       </div>
32       <div class="mt-3 d-flex justify-content-center justify-content-md-end">
33         <a href=<?= base_url('login'); ?>" class="btn btn-lg btn-outline-primary" type="button">Booking</a>
34       </div>
35     </div>
36   </div>
37 </section>
38 <!-- End Jadwal Booking Section -->
39
40 <!-- ===== gallery Section ===== -->
41 <section id="gallery" class="gallery">
42   <div class="container" data-aos="fade-up">
43     <div class="section-title">
44       <h2>gallery</h2>
45     </div>
46     <div class="row gallery-container" data-aos="fade-up" data-aos-delay="200">
47       <div class="col-lg-4 col-md-6 gallery-item filter-app">
48         <div class="gallery-img">
49           <img src=<?= base_url(); ?>/template/assets/images/gallery/gallery1.jpeg class="img-fluid" alt
      =""
50           </div>
51         </div>
52       <div class="col-lg-4 col-md-6 gallery-item filter-web">
53         <div class="gallery-img">
54           <img src=<?= base_url(); ?>/template/assets/images/gallery/gallery9.jpeg class="img-fluid" alt
      =""
55           </div>
56         </div>
57       <div class="col-lg-4 col-md-6 gallery-item filter-app">
58         <div class="gallery-img">
59           <img src=<?= base_url(); ?>/template/assets/images/gallery/gallery2.jpeg class="img-fluid" alt
      =""
60           </div>
61         </div>
62       <div class="col-lg-4 col-md-6 gallery-item filter-card">
63         <div class="gallery-img">
64           <img src=<?= base_url(); ?>/template/assets/images/gallery/gallery4.jpg class="img-fluid" alt
      =""
65           </div>
66         </div>
67       <div class="col-lg-4 col-md-6 gallery-item filter-web">
68         <div class="gallery-img">
69           <img src=<?= base_url(); ?>/template/assets/images/gallery/gallery3.jpeg class="img-fluid" alt
      =""
70           </div>
71         </div>
72       <div class="col-lg-4 col-md-6 gallery-item filter-app">
73         <div class="gallery-img">
74           <img src=<?= base_url(); ?>/template/assets/images/gallery/gallery6.jpg class="img-fluid" alt
      =""
75           </div>
76         </div>
77       <div class="col-lg-4 col-md-6 gallery-item filter-card">
78         <div class="gallery-img">
79           <img src=<?= base_url(); ?>/template/assets/images/gallery/gallery7.jpeg class="img-fluid" alt
      =""
80           </div>
81         </div>
82       <div class="col-lg-4 col-md-6 gallery-item filter-card">
83         <div class="gallery-img">
84           <img src=<?= base_url(); ?>/template/assets/images/gallery/gallery5.jpg class="img-fluid" alt
      =""
85           </div>
86         </div>
87       <div class="col-lg-4 col-md-6 gallery-item filter-web">
88         <div class="gallery-img">
89           <img src=<?= base_url(); ?>/template/assets/images/gallery/gallery8.jpeg class="img-fluid" alt
      =""
90           </div>
91         </div>
92       </div>
93     </div>
94   </section><!-- End gallery Section -->
95 </main><!-- End #main -->
96

```

```

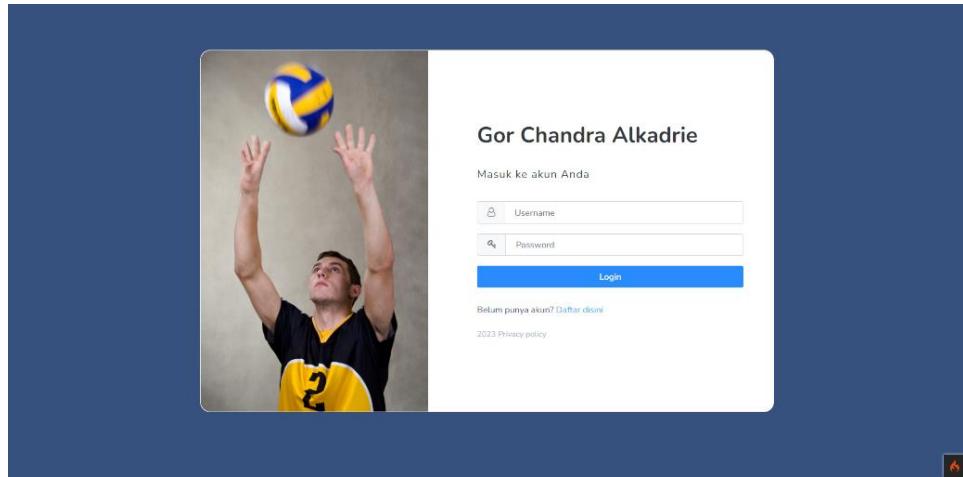
96      <!-- ===== Footer ===== -->
97      <footer id="footer">
98          <div class="footer-top">
99              <div class="container" data-aos="fade-up">
100                  <div class="row">
101                      <div class="col-lg-6 col-md-6 footer-contact">
102                          <h3>CONTACT</h3>
103                          <p>
104                              Komplek Miari 9, Jl. Ampera Raya <br>
105                              Kec. Sungai Ambawang<br>
106                              Kab. Kubu Raya <br><br>
107                              <strong>Telepon:</strong> +62 852 5191 3225<br>
108                          </p>
109                      </div>
110                  </div>
111                  <div class="col-lg-6 col-md-6 footer-links">
112                      <h3>Maps</h3>
113                      <iframe src="https://www.google.com/maps/embed?pb=!m18!1m12!1m3!1d3989.8165721252776!2d109.3900894910549!3d-0.05363630649121065!2m3!1f0!2f0!3f0!3m2!1i1024!2i768!4f13.1!3m3!1m2!1s0x2e1d57562e719d5d:0x4a1cc2b551d1c0912sKomplek m
114                      iari residen 9!5e0!3m2!1sid!2sid!4v1687231575686!5m2!1sid!2sid">frameborder="0" style="border:0; width: 100%; height: 150px;" allowfullscreen></iframe>
115                  </div>
116              </div>
117          </div>
118          <div class="container footer-bottom clearfix">
119              <div class="copyright">
120                  &copy; Copyright <strong><span>Rabuansah</span></strong>. All Rights Reserved
121              </div>
122          </div>
123      </footer>
124      <!-- End Footer -->
125
126      <div id="preloader"></div>
127      <a href="#" class="back-to-top d-flex align-items-center justify-content-center"><i class="bi bi-arrow-up-short"></i></a>
128
129      <!-- JS -->
130      <script src="= base_url(); ?template/landingpage/main.js"></script>
131      <script src="= base_url(); ?template/assets/bundles/fullcalendarscripts.bundle.js"></script>
132      <script>
133          document.getElementById('lapanganDropdown').addEventListener('change', function() {
134              var selectedLapanganId = this.value;
135              // Lakukan sesuatu dengan id lapangan yang dipilih (misalnya, tampilkan jadwal yang sesuai)
136          });
137      </script>
138      <script>
139          $(document).ready(function() {
140              var calendar = $('#calendar');
141
142              // Inisialisasi kalender
143              calendar.fullCalendar({
144                  // Konfigurasi kalender
145              });
146
147              setDefaultCalendar();
148
149              // Fungsi untuk memuat jadwal lapangan A secara default pada kalender
150              function setDefaultCalendar() {
151                  var selectedLapanganId = $('#lapanganDropdown').val(); // Ambil id lapangan yang dipilih dari dropdown
152                  reloadCalendar(selectedLapanganId); // Memuat ulang kalender sesuai dengan lapangan yang dipilih
153              }
154
155              // Event handler saat pilihan lapangan berubah
156              $('#lapanganDropdown').change(function() {
157                  var selectedLapanganId = $(this).val();
158                  reloadCalendar(selectedLapanganId); // Memuat ulang kalender sesuai dengan lapangan yang dipilih
159              });
160
161              // Fungsi untuk memuat ulang kalender berdasarkan lapangan yang dipilih
162              function reloadCalendar(lapanganId) {
163                  var events = <?php echo json_encode($penyeaan); ?>; // data penyewaan yang sudah ada
164
165                  // Filter events sesuai dengan lapangan yang dipilih
166                  var filteredEvents = events.filter(function(event) {
167                      return event.id_lapangan == lapanganId;
168                  });
169
170                  // Hapus kalender sebelum membuat yang baru
171                  calendar.fullCalendar('destroy');
172
173                  // Inisialisasi kalender baru dengan data penyewaan yang baru
174                  calendar.fullCalendar({
175                      events: filteredEvents.map(function(event) {
176                          var startTime = moment(event.tanggal_penyewaan + ' ' + event.start_hour).format('HH:mm');
177                          var endTime = moment(event.tanggal_penyewaan + ' ' + event.end_hour).format('HH:mm');
178                          var title = startTime + ' - ' + endTime + ' ' + event.username;
179                          return {
180                              title: title,
181                              start: event.tanggal_penyewaan,
182                              allDay: false,
183                              className: event.status_pembayaran == 0 ? 'bg-warning' : 'bg-success', // Memilih kelas CSS berdasarkan status pembayaran
184
185                                  display: 'block',
186                          },
187                          eventClick: function(calEvent, jsEvent, view) {
188                              alert('Lapangan di Sewa: ' + calEvent.title);
189                          }
190                      });
191                  });
192              });
193          </script>
194
195      </body>
196
197  </html>

```

Gambar 4.2 Source Code Halaman Landing Page

2) Implementasi Halaman *Login*

Untuk masuk ke halaman admin atau *user* maka setiap aktor wajib *login* terlebih dahulu pada halaman *login* yang dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Implementasi Halaman *Login*

Source code untuk membuat tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.4.

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3
4 <head>
5   <meta charset="UTF-8">
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <title>Login</title>
8
9   <!-- Bootstrap css -->
10  <link rel="stylesheet" href="= base_url(); ?/template_user/css/bootstrap.min.css">
11  <link rel="stylesheet" href="= base_url(); ?/template/assets/vendor/fontawesome/css/font-awesome.css">
12  <link rel="stylesheet" href="= base_url(); ?/template/assets/vendor/themify-icons/themify-icons.css">
13  <link rel="stylesheet" href="= base_url(); ?/template/assets/vendor/charts/c3/plugin.css" />
14  <link rel="stylesheet" href="= base_url(); ?/template/assets/vendor/vectormap/jquery-jvectormap-2.0.3.css" />
15  <link rel="stylesheet" href="= base_url(); ?/template/assets/css/main.css" type="text/css">
16 </head>
17
18 <body>
19   <section class="vh-100" style="background-color: #37517e;">
20     <div class="container h-100">
21       <div class="row justify-content-center align-items-center h-100">
22         <div class="col col-xl-10">
23           <div class="card" style="border-radius: 1rem;">
24             <div class="row g-0">
25               <div class="col-md-6 col-lg-5 d-none d-md-block">
26                 
27               </div>
28               <div class="col-md-6 col-lg-7 d-flex align-items-center">
29                 <div class="card-body p-4 p-lg-5 text-black">
30                   <form method="POST" action="= site_url('auth/loginProcess') ?">
31                     <?php csrf_field() ?>
32                     <div class="d-flex align-items-center mb-3 pb-1">
33                       <span class="h1 fw-bold">Gor Chandra Alkadrie</span>
34                     </div>
35                     <h5 class="fw-normal mb-3 pb-3" style="letter-spacing: 1px;">Masuk ke akun Anda</h5>
36
37                     <!-- alert Success -->
38                     <?php if (session()->getFlashdata('success')) : ?>
39                     <div class="alert alert-success alert-dismissible show fade">
40                       <div class="alert-body">
41                         <button class="close" data-dismiss="alert">x</button>
42                         <b>Success !</b>
43                         <?= session()->getFlashdata('success') ?>
44                       </div>
45                     </div>
46                     <?php endif; ?>
47                     <!-- alert Error -->
48                     <?php if (session()->getFlashdata('error')) : ?>
49                     <div class="alert alert-danger alert-dismissible show fade">
50                       <div class="alert-body">
51                         <button class="close" data-dismiss="alert">x </button>
52                         <b>Error !</b>
53                         <?= session()->getFlashdata('error') ?>
54                     </div>
55                   </form>
56                 </div>
57               </div>
58             </div>
59           </div>
60         </div>
61       </div>
62     </div>
63   </section>
64 </body>
65 </html>

```

```

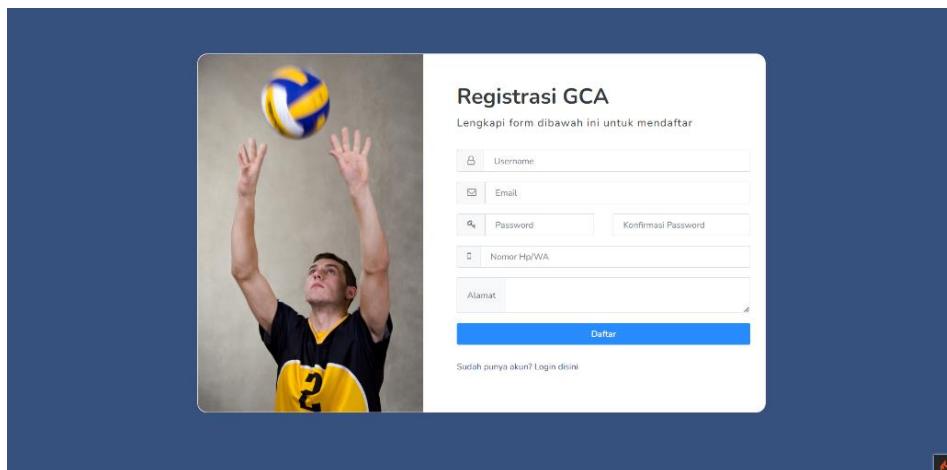
54             <?= session()->getFlashdata('error') ?>
55             </div>
56         </div>
57     <?php endif; ?>
58
59     <div class="form-group">
60         <div class="input-group mb-3">
61             <div class="input-group-prepend">
62                 <span class="input-group-text"><i class="fa fa-user-o"></i></span>
63             </div>
64             <input type="text" name="username" class="form-control" placeholder="Username" value=<?= old('use
rname') ?>">
65         </div>
66     </div>
67
68     <div class="form-group">
69         <div class="input-group mb-3">
70             <div class="input-group-prepend">
71                 <span class="input-group-text"><i class="fa fa-key"></i></span>
72             </div>
73             <input type="password" class="form-control" value=<?= old('password') ?>" id="password" placehol
der="Password" name="password">
74         </div>
75     </div>
76
77     <div class="d-grid gap-2 mx-auto mb-4">
78         <button class="btn btn-primary" type="submit">Login</button>
79     </div>
80     <!-- <a class="small text-muted" href="#">Forgot password?</a> -->
81     <p class="" style="color: #393f81;">Belum punya akun? <a href=<?= base_url('register') ?>" style="color:
#47b2e4;">Daftar disini</a></p>
82     <a href="#" class="small text-muted">2023</a>
83     <a href="#" class="small text-muted">Privacy policy</a>
84 </form>
85
86     </div>
87     </div>
88     </div>
89     </div>
90     </div>
91     </div>
92 </div>
93 </section>
94
95
96     <script src="https://code.jquery.com/jquery-3.6.0.min.js"></script>
97     <script src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/popper.js/2.10.2/umd/popper.min.js"></script>
98     <script src="https://stackpath.bootstrapcdn.com/bootstrap/4.5.2/js/bootstrap.min.js"></script>
99 </body>
100
101 </html>

```

Gambar 4.4 Source Code Halaman Login

3) Implementasi Halaman Registrasi

Jika ada *user* baru yang ingin melakukan pendaftaran maka *user* dapat mendaftar terlebih dahulu ke halaman Registrasi yang dapat dilihat pada halaman 4.5.



Gambar 4.5 Implementasi Halaman Registrasi

Source code untuk membuat tampilan halaman registrasi dapat dilihat pada gambar 4.6.

```

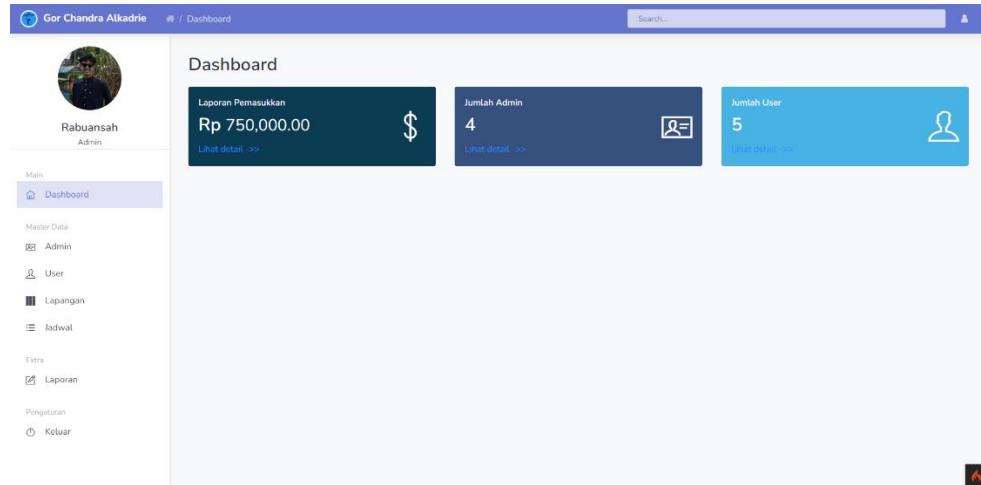
  ...
71   </span>
72   </div>
73   <div class="col-12">
74     <div class="mb-3" >
75       <input placeholder="Password" type="password" class="form-control" name="password" value="<?= old('password'); ?>">
76     </div>
77   </div>
78   <div class="col-12">
79     <div class="mb-3" >
80       <input placeholder="Konfirmasi Password" type="password" class="form-control" name="confirm_password" value="<?= old('confirm_password'); ?>">
81     </div>
82     <div class="invalid-feedback">
83       <?= isset($errors['confirm_password']) ? $errors['confirm_password'] : null ?>
84     </div>
85   </div>
86 </div>
87
88 <div class="form-group">
89   <div class="input-group mb-3">
90     <div class="input-group-prepend">
91       <span class="input-group-text"><i class="fa fa-phone"></i></span>
92     </div>
93     <input type="text" oninput="this.value = this.value.replace(/[^0-9]/g, '')" name="no_hp" class="form-control mobile-phone-number <?= isset($errors['no_hp']) ? 'is-invalid' : null ?>" value="<?= old('no_hp'); ?>" placeholder="Nomor Hp/kantor">
94     <div class="invalid-feedback">
95       <?= isset($errors['no_hp']) ? $errors['no_hp'] : null ?>
96     </div>
97   </div>
98 </div>
99
100 <div class="input-group mb-3">
101   <div class="input-group-prepend">
102     <span class="input-group-text"><i class="fa fa-home"></i></span>
103   </div>
104   <textarea placeholder="Alamat" class="form-control <?= isset($errors['alamat']) ? 'is-invalid' : null ?>" aria-label="alamat" name="alamat"><?= old('alamat'); ?></textarea>
105   <div class="invalid-feedback">
106     <?= isset($errors['alamat']) ? $errors['alamat'] : null ?>
107   </div>
108 </div>
109 <div class="d-grid gap-2 mx-auto mb-4">
110   <button class="btn btn-primary" type="submit">Daftar</button>
111 </div>
112
113
114   <!-- <a class="small text-muted" href="#">Forgot password?</a -->
115   <p class="mt-2" style="color: #3399ff;">Sudah punya akun? <a href="#">site user login</a>
116 </form>
117
118 </div>
119 </div>
120 </div>
121 </div>
122 </div>
123 </div>
124 </div>
125 </section>
126 <script src="https://code.jquery.com/jquery-3.6.0.min.js"></script>
127 <script src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/popper.js/2.10.2/umd/popper.min.js"></script>
128 <script src="https://starkpath.bootstrapcdn.com/bootstrap/4.5.2/js/bootstrap.min.js"></script>
129 </body>
130
131 </html>

```

Gambar 4.6 Source Code Halaman Registrasi

4) Implementasi Halaman *Dashboard*

Setelah admin *login* maka admin akan di arahkan ke halaman *dashboard* yang di lihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Implementasi Halaman *Dashboard*

Source code untuk membuat tampilan halaman *dashboard* dapat dilihat pada gambar 4.8.

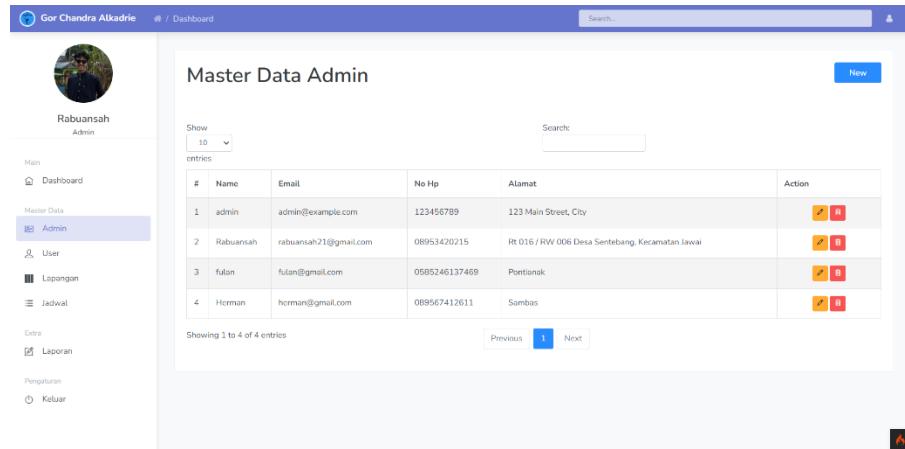
```

1  <?= $this->extend('admin/layout/default'); ?>
2
3  <?= $this->section('content'); ?>
4  <title>Admin GCA | Dashboard</title>
5  <?= $this->endSection(); ?>
6
7  <?= $this->section('content'); ?>
8  <div class="page">
9
10   <div class="container-fluid">
11     <div class="header mb-3">
12       <h2>Dashboard</h2>
13     </div>
14     <div class="row clearfix">
15       <div class="col-lg-4 col-md-6 col-sm-12">
16         <div class="card" style="background-color: #0c3c53;">
17           <div class="body" style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; padding: 15px; color: white;">
18             <div style="text-align: left; color:white;">
19               <h6>Laporan Pemasukan</h6>
20               <h2 style="color:white;">Rp <small class="info"><?= number_format($totalAmount, 2); ?></small></h2>
21               <a href=<?= site_url('laporan'); ?>>Lihat detail -></a>
22             </div>
23             <div style="text-align: right;">
24               <div class="ti-money" style="font-size: 48px; "></div>
25             </div>
26           </div>
27         </div>
28       </div>
29       <div class="col-lg-4 col-md-6 col-sm-12">
30         <div class="card" style="background-color: #37517e;">
31           <div class="body" style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; padding: 15px; ">
32             <div style="text-align: left;">
33               <h6>Jumlah Admin</h6>
34               <h2 style="color:white;"><?= $totalAdmin; ?></h2>
35               <a href=<?= site_url('mdadmin'); ?>>Lihat detail -></a>
36             </div>
37             <div style="text-align: right;">
38               <div class="ti-id-badge" style="font-size: 48px; color: white;"></div>
39             </div>
40           </div>
41         </div>
42       </div>
43       <div class="col-lg-4 col-md-6 col-sm-12">
44         <div class="card" style="background-color: #47b2e4;">
45           <div class="body" style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; padding: 15px; color: white;">
46             <div style="text-align: left;">
47               <h6>Jumlah User</h6>
48               <h2 style="color:white;"><?= $totalUser; ?></h2>
49               <a href=<?= site_url('musers'); ?>>Lihat detail -></a>
50             </div>
51             <div style="text-align: right;">
52               <div class="ti-user" style="font-size: 48px; color: white;"></div>
53             </div>
54           </div>
55         </div>
56       </div>
57     </div>
58   </div>
59 </div><?= $this->endSection(); ?>
```

Gambar 4.8 *Source Code* Halaman *Dashboard*

5) Implementasi Halaman Master Data Admin

Untuk melakukan pengelolaan data admin maka admin dapat melakukan pengaturan pada halaman Master Data Admin yang dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Implementasi Halaman Master Data Admin

Source code untuk membuat tampilan halaman master data admin dapat dilihat pada gambar 4.10.

```

1 <!-- #this->extend('admin/layout/default'); -->
2
3 <!-- #this->section('content'); -->
4 <#if($admin >> 1) >> $admin >> Admin >> /li>
5 <!-- #this->endSection(); -->
6
7 <!-- #this->section('content'); -->
8 <#if($admin >> 1) >> $admin >> /li>
9 <#else>> $admin >> /li>
10 <#php if ($session() >>getFlashdata('success')) : >>
11   <div class="alert alert-success alert-dismissible show fade">
12     <div class="alert-header">
13       <button type="button" class="close" data-dismiss="alert">&amptimes&amptimes

```

```

46 <div>
47   <ul>
48     <li><a href="#">Home</a>
49     <li><a href="#">About</a>
50     <li><a href="#">Contact</a>
51   </ul>
52 </div>
53 <div>
54   <ul> <!-- Nav menu -->
55     <li><a href="#">Home</a>
56     <li><a href="#">About</a>
57     <li><a href="#">Contact</a>
58   </ul>
59 </div>
60 <div>
61   <ul> <!-- Nav menu -->
62     <li><a href="#">Home</a>
63     <li><a href="#">About</a>
64     <li><a href="#">Contact</a>
65   </ul>
66 </div>
67 <div>
68   <ul> <!-- Nav menu -->
69     <li><a href="#">Home</a>
70     <li><a href="#">About</a>
71     <li><a href="#">Contact</a>
72   </ul>
73 </div>
74 <div>
75   <ul> <!-- Nav menu -->
76     <li><a href="#">Home</a>
77     <li><a href="#">About</a>
78     <li><a href="#">Contact</a>
79   </ul>
80 </div>
81 <div> <!-- Main content -->
82   <h1>Welcome to my website!</h1>
83   <p>This is the main content area of the website.</p>
84 </div>
85 <div> <!-- Footer -->
86   <ul>
87     <li><a href="#">Home</a>
88     <li><a href="#">About</a>
89     <li><a href="#">Contact</a>
90   </ul>
91 </div>
92 </body>
93 </html>

```

Gambar 4.10 *Source Code Halaman Master Data Admin*

6) Implementasi Halaman Tambah Data Admin

Untuk menambahkan data admin, admin dapat menambahkannya melalui halaman tambah data admin yang dapat dilihat pada gambar 4.11.

Gor Chandra Alkadir

Dashboard

Rabuansah Admin

Home

Dashboard

Mater Data

Admin

User

Laporan

Ajariat

Pribadi

Laporan

Pengaturan

Keluar

New Admin

Nama:

Email:

Password: Min 6 karakter Konfirmasi Password:

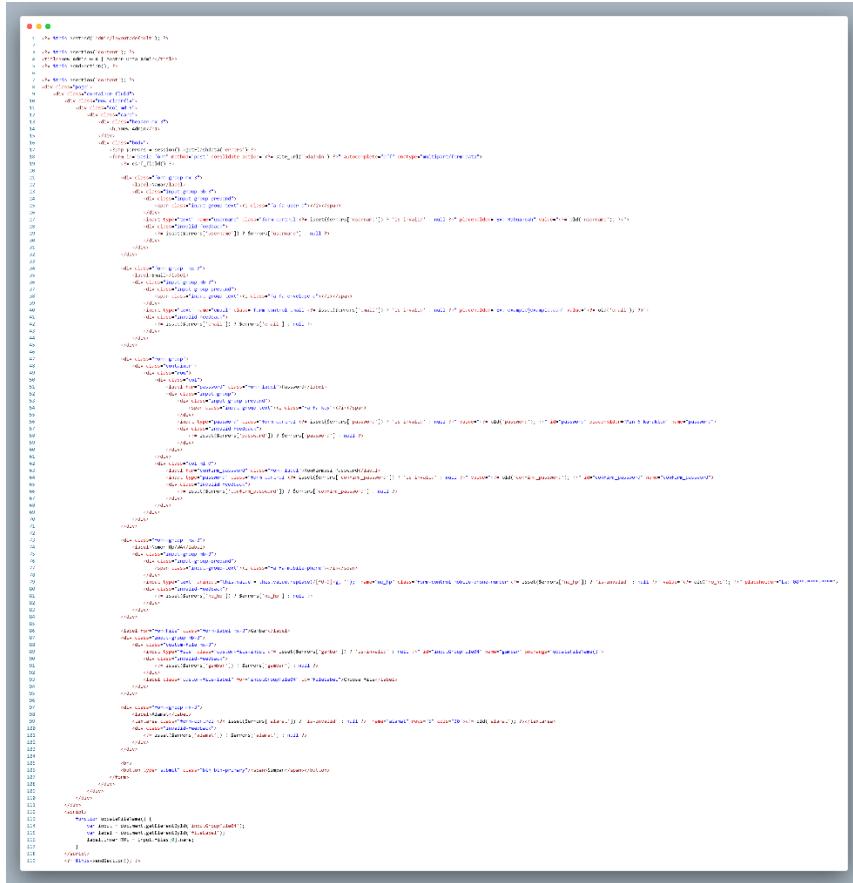
Nomor HP/WA:

Gambar: Choose file

Alamat:

Gambar 4.11 Implementasi Halaman Tambah Data Admin

Source code untuk membuat tampilan halaman tambah data admin dapat dilihat pada gambar 4.12.



```

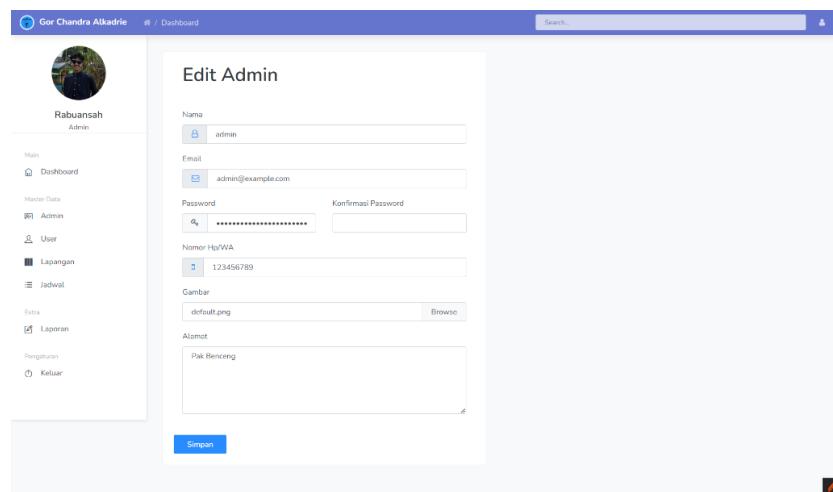
1 package org.gor.chandra.alikadrie;
2
3 import java.awt.image.BufferedImage;
4 import java.io.File;
5 import java.io.IOException;
6 import javax.imageio.ImageIO;
7
8 public class Admin {
9
10    private String name;
11    private String email;
12    private String password;
13    private String nomor_hpwa;
14    private String gambar;
15    private String alamat;
16
17    public Admin() {
18        this.name = "admin";
19        this.email = "admin@example.com";
20        this.password = "123456789";
21        this.nomor_hpwa = "123456789";
22        this.gambar = "default.png";
23        this.alamat = "Pak Benceng";
24    }
25
26    public Admin(String name, String email, String password, String nomor_hpwa, String gambar, String alamat) {
27        this.name = name;
28        this.email = email;
29        this.password = password;
30        this.nomor_hpwa = nomor_hpwa;
31        this.gambar = gambar;
32        this.alamat = alamat;
33    }
34
35    public String getName() {
36        return name;
37    }
38
39    public void setName(String name) {
40        this.name = name;
41    }
42
43    public String getEmail() {
44        return email;
45    }
46
47    public void setEmail(String email) {
48        this.email = email;
49    }
50
51    public String getPassword() {
52        return password;
53    }
54
55    public void setPassword(String password) {
56        this.password = password;
57    }
58
59    public String getNomor_hpwa() {
60        return nomor_hpwa;
61    }
62
63    public void setNomor_hpwa(String nomor_hpwa) {
64        this.nomor_hpwa = nomor_hpwa;
65    }
66
67    public String getGambar() {
68        return gambar;
69    }
70
71    public void setGambar(String gambar) {
72        this.gambar = gambar;
73    }
74
75    public String getAlamat() {
76        return alamat;
77    }
78
79    public void setAlamat(String alamat) {
80        this.alamat = alamat;
81    }
82
83    @Override
84    public String toString() {
85        return "Admin{" +
86                "name='" + name + '\'' +
87                ", email='" + email + '\'' +
88                ", password='" + password + '\'' +
89                ", nomor_hpwa='" + nomor_hpwa + '\'' +
90                ", gambar='" + gambar + '\'' +
91                ", alamat='" + alamat + '\''
92        '}';
93    }
94
95    public static void main(String[] args) {
96        Admin admin = new Admin();
97        System.out.println(admin);
98    }
99 }

```

Gambar 4.12 Source Code Halaman Tambah Data Admin

7) Implementasi Halaman Edit Data Admin

Untuk mengubah data admin, admin dapat mengeditnya melalui halaman tambah data admin yang dapat dilihat pada gambar 4.13



Gambar 4.13 Implementasi Halaman Edit Data Admin

Source code untuk membuat tampilan halaman edit data admin dapat dilihat pada gambar 4.14.

Gambar 4.14 *Source Code* Halaman Edit Data Admin

8) Implementasi Halaman Master Data *User*

Halaman master data *user* adalah halaman untuk mengelola data *user*.

Halaman master data *user* dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gor Chandra Alkadirie

Dashboard

Search...



Rabuansah
Admin

Main

- Dashboard
- Master Data
- Admin
- User
- Lapangan
- Jadwal
- Grafik
- Laporan

Pengaturan

Keluar

Master Data Users

Show 10 entries

Search:

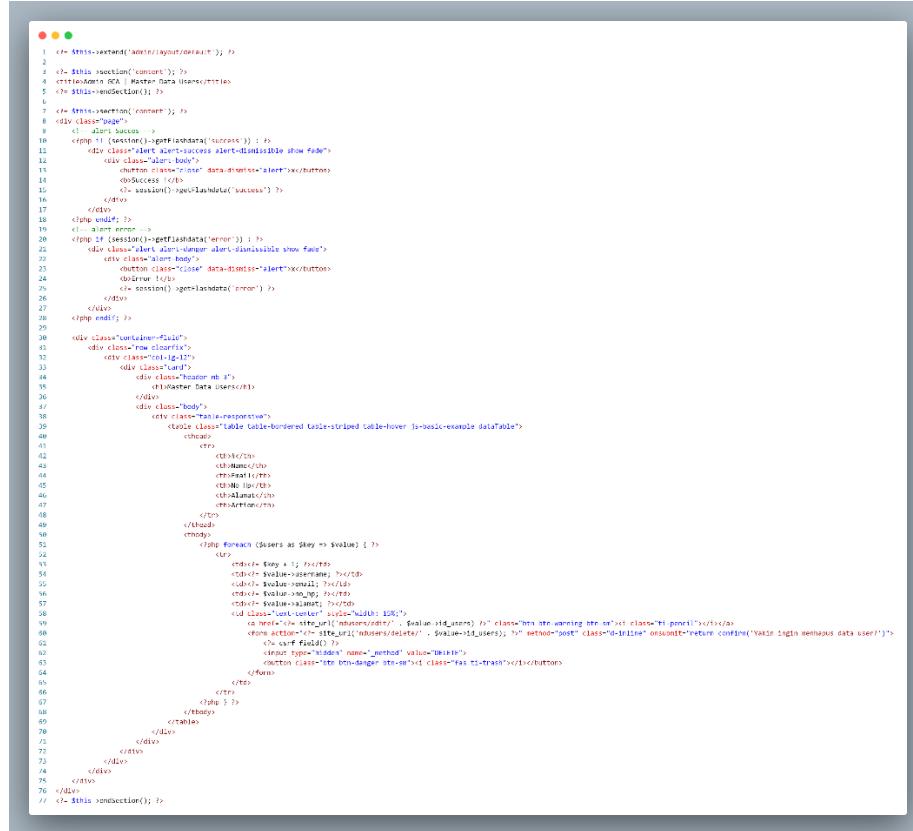
#	Name	Email	No Hp	Alamat	Action
1	user1	user1@example.com	987654321	456 First Avenue, Town	 
2	rabu	rabuansah21@gmail.com	0895340312910	Rt 016 / RW 006 Desa Sentobang, Kecamatan Jawai	 
3	user	user@gmail.com	089563124012	Pontianak	 
4	Rabuansah	rabuansah21@gmail.com	0895340312910	Rt 016 / RW 006 Desa Sentobang, Kecamatan Jawai	 
5	Jaka	jaka@gmail.com	082641325610	Sungai Rengas	 

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous  Next

Gambar 4.15 Implementasi Halaman Master Data User

Source code untuk membuat tampilan halaman master data *user* dapat dilihat pada gambar 4.16.



```

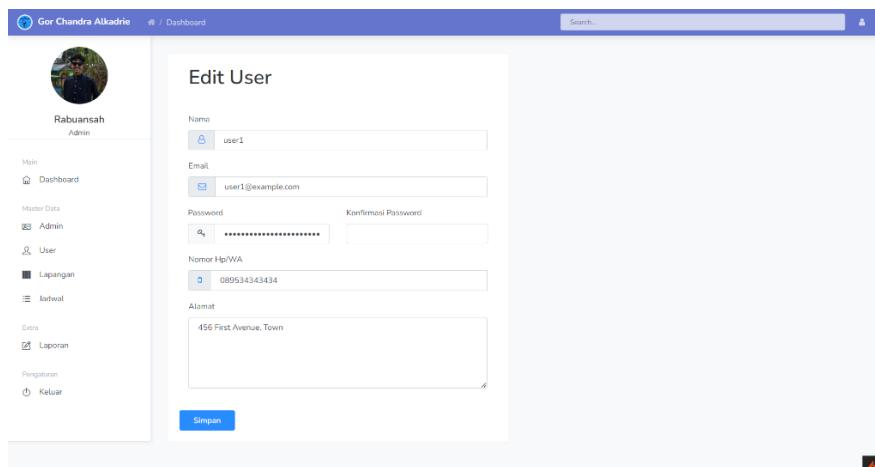
1 <?php
2 //<?php >>> <?php
3 <?php
4 <?php session_start(); >>> <?php
5 <?php require_once('config.php'); >>> <?php
6 <?php
7 <?php if(isset($_SESSION['username'])) {
8     <?php $username = $_SESSION['username'];
9     <?php $id_user = $_SESSION['id_user'];
10    <?php $level = $_SESSION['level'];
11    <?php } else {
12        <?php header("location: login.php");
13        <?php exit();
14    }
15    <?php
16    <?php if($level == "Admin") {
17        <?php
18            <?php if($username != "") {
19                <?php
20                    <?php if($id_user != "") {
21                        <?php
22                            <?php if($level != "") {
23                                <?php
24                                    <?php if($username != "" & $id_user != "" & $level != "") {
25                                        <?php
26                                            <?php
27                                            <?php
28                                            <?php
29                                            <?php
30                                            <?php
31                                            <?php
32                                            <?php
33                                            <?php
34                                            <?php
35                                            <?php
36                                            <?php
37                                            <?php
38                                            <?php
39                                            <?php
40                                            <?php
41                                            <?php
42                                            <?php
43                                            <?php
44                                            <?php
45                                            <?php
46                                            <?php
47                                            <?php
48                                            <?php
49                                            <?php
50                                            <?php
51                                            <?php
52                                            <?php
53                                            <?php
54                                            <?php
55                                            <?php
56                                            <?php
57                                            <?php
58                                            <?php
59                                            <?php
60                                            <?php
61                                            <?php
62                                            <?php
63                                            <?php
64                                            <?php
65                                            <?php
66                                            <?php
67                                            <?php
68                                            <?php
69                                            <?php
70                                            <?php
71                                            <?php
72                                            <?php
73                                            <?php
74                                            <?php
75                                            <?php
76                                            <?php
// <?php } >>> <?php
}

```

Gambar 4.16 *Source Code* Halaman Master Data *User*

9) Implementasi Halaman Edit Data *User*

Halaman edit *user* adalah halaman untuk mengubah data *user*. Halaman edit *user* dapat dilihat pada gambar 4.17.



The screenshot shows a web application interface for editing a user. On the left is a sidebar menu with the following items:

- Main
- Dashboard
- Master Data

 - Admin
 - User
 - Lapangan

- Estra

 - Laporan

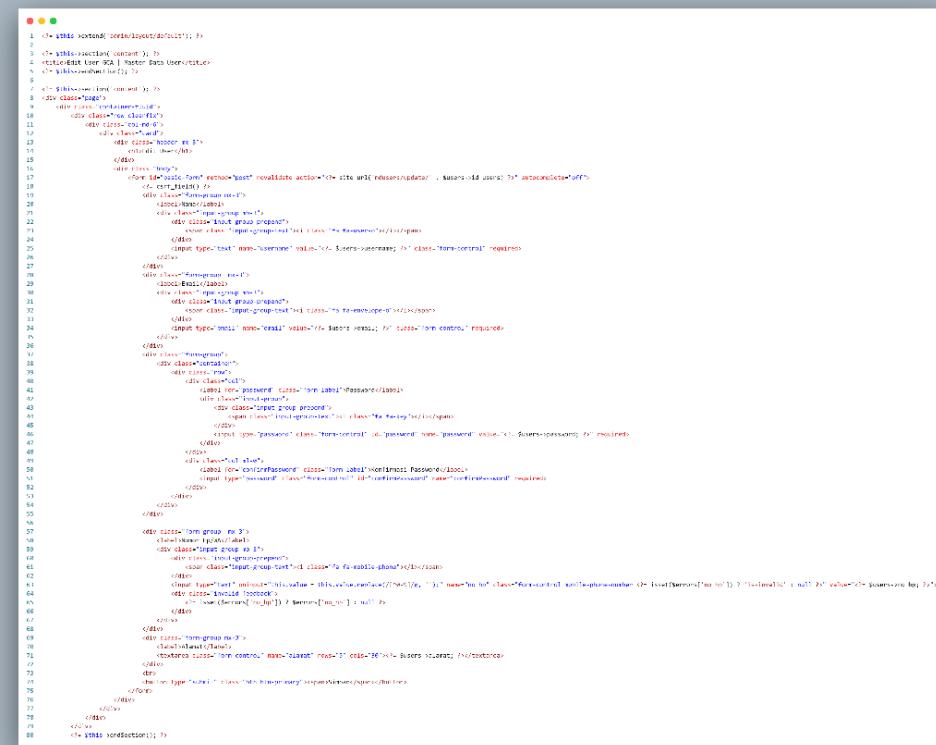
- Pengaturan
- Keluar

The main content area has a title "Edit User". It contains the following fields:

- Profile picture placeholder for "Rabuansah Admin"
- Text input field for "Nama" with value "user1"
- Text input field for "Email" with value "user1@example.com"
- Text input field for "Password" with placeholder "*****" and a "Konfirmasi Password" field next to it.
- Text input field for "Nomor Hp/WA" with value "089534343434"
- Text input field for "Alamat" with value "456 First Avenue, Town"
- A blue "Simpan" button at the bottom.

Gambar 4.17 Implementasi Halman Edit Data *User*

Source code untuk membuat tampilan halaman edit data *user* dapat dilihat pada gambar 4.18.



```

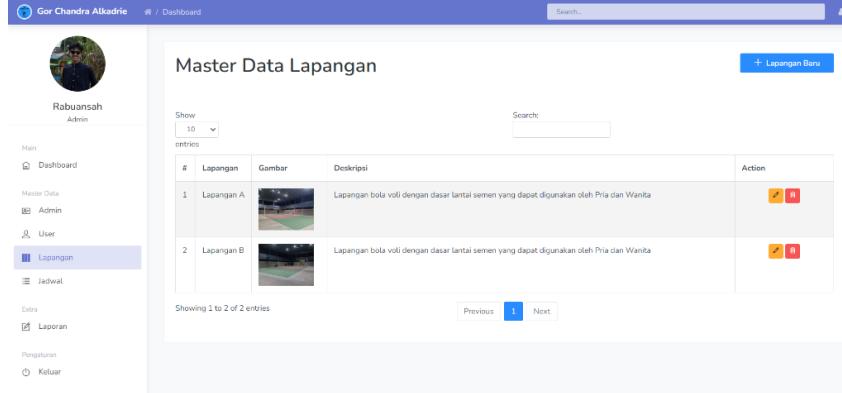
1 <?php $this->load('core/Layout/Default'); ?>
2 <?php $this->section('content'); ?>
3 <?php $this->block('WA | Master Data User') ?>
4 <?php $this->end(); ?>
5
6 <?php $this->block('content'); ?>
7 <?php $this->start('User') ?>
8 <?php $this->section('content'); ?>
9 <?php $this->block('User') ?>
10 <?php $this->end(); ?>
11 <?php $this->start('User') ?>
12 <?php $this->block('User') ?>
13 <?php $this->end(); ?>
14 <?php $this->start('User') ?>
15 <?php $this->block('User') ?>
16 <?php $this->end(); ?>
17 <?php $this->start('User') ?>
18 <?php $this->block('User') ?>
19 <?php $this->end(); ?>
20 <?php $this->start('User') ?>
21 <?php $this->block('User') ?>
22 <?php $this->end(); ?>
23 <?php $this->start('User') ?>
24 <?php $this->block('User') ?>
25 <?php $this->end(); ?>
26 <?php $this->start('User') ?>
27 <?php $this->block('User') ?>
28 <?php $this->end(); ?>
29 <?php $this->start('User') ?>
30 <?php $this->block('User') ?>
31 <?php $this->end(); ?>
32 <?php $this->start('User') ?>
33 <?php $this->block('User') ?>
34 <?php $this->end(); ?>
35 <?php $this->start('User') ?>
36 <?php $this->block('User') ?>
37 <?php $this->end(); ?>
38 <?php $this->start('User') ?>
39 <?php $this->block('User') ?>
40 <?php $this->end(); ?>
41 <?php $this->start('User') ?>
42 <?php $this->block('User') ?>
43 <?php $this->end(); ?>
44 <?php $this->start('User') ?>
45 <?php $this->block('User') ?>
46 <?php $this->end(); ?>
47 <?php $this->start('User') ?>
48 <?php $this->block('User') ?>
49 <?php $this->end(); ?>
50 <?php $this->start('User') ?>
51 <?php $this->block('User') ?>
52 <?php $this->end(); ?>
53 <?php $this->start('User') ?>
54 <?php $this->block('User') ?>
55 <?php $this->end(); ?>
56 <?php $this->start('User') ?>
57 <?php $this->block('User') ?>
58 <?php $this->end(); ?>
59 <?php $this->start('User') ?>
60 <?php $this->block('User') ?>
61 <?php $this->end(); ?>
62 <?php $this->start('User') ?>
63 <?php $this->block('User') ?>
64 <?php $this->end(); ?>
65 <?php $this->start('User') ?>
66 <?php $this->block('User') ?>
67 <?php $this->end(); ?>
68 <?php $this->start('User') ?>
69 <?php $this->block('User') ?>
70 <?php $this->end(); ?>
71 <?php $this->start('User') ?>
72 <?php $this->block('User') ?>
73 <?php $this->end(); ?>
74 <?php $this->start('User') ?>
75 <?php $this->block('User') ?>
76 <?php $this->end(); ?>
77 <?php $this->start('User') ?>
78 <?php $this->block('User') ?>
79 <?php $this->end(); ?>
80 <?php $this->start('User') ?>
81 <?php $this->block('User') ?>
82 <?php $this->end(); ?>
83 <?php $this->start('User') ?>
84 <?php $this->block('User') ?>
85 <?php $this->end(); ?>
86 <?php $this->start('User') ?>
87 <?php $this->block('User') ?>
88 <?php $this->end(); ?>

```

Gambar 4.18 Source Code Halaman Edit Data *User*

10) Implementasi Halaman Master Data Lapangan

Halaman master data lapangan adalah halaman yang berfungsi untuk mengelola data lapangan. Halaman lapangan dapat dilihat pada gambar 4.19.



#	Lapangan	Gambar	Deskripsi	Action
1	Lapangan A		Lapangan bola voli dengan dasar lantai semen yang dapat digunakan oleh Pria dan Wanita	
2	Lapangan B		Lapangan bola voli dengan dasar lantai semen yang dapat digunakan oleh Pria dan Wanita	

Gambar 4.19 Implementasi Halaman Master Data Lapangan

Source code untuk membuat tampilan halaman master data lapangan dapat dilihat pada gambar 4.20.

```

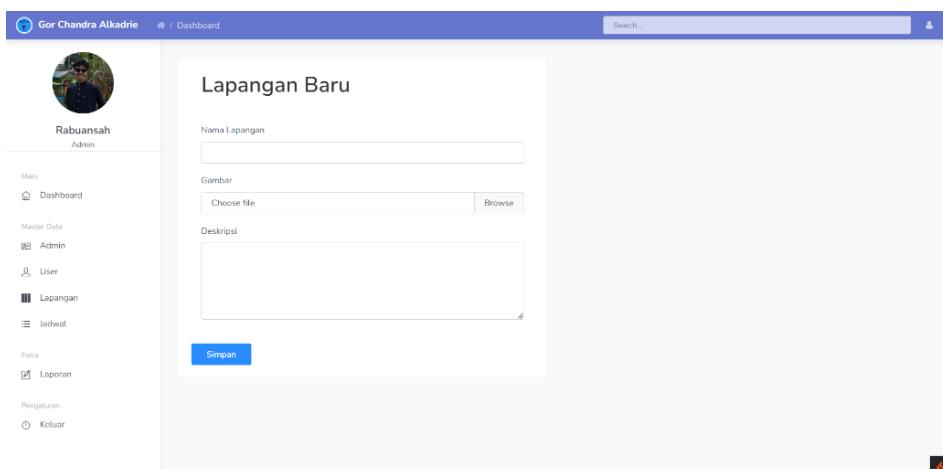
1 <?php
2 <?php $this->load('admin/lapangan/defaul'); ?>
3 <?php $this->view('content'); ?>
4 <?php $this->load('admin/lapangan/title'); ?>
5 <?php $this->view('content'); ?>
6 <?php $this->load('form'); ?>
7 <?php $this->load('script'); ?>
8 <?php $this->load('alert'); ?>
9 <?php $this->load('success'); ?>
10 <?php $this->load('error'); ?>
11 <?php if ($session->get('lapangan/error')) : ?>
12 <?php $this->load('alert-success alert-dismissible show temp'); ?>
13 <?php echo $this->load('alert-success alert-dismissible show temp'); ?>
14 <?php $this->load('success'); ?>
15 <?php $session = $this->session(); ?>
16 <?php $session->get('lapangan/success'); ?>
17 </div>
18 <?php $this->load('script'); ?>
19 <?php $this->load('success'); ?>
20 <?php if ($session->get('lapangan/error')) : ?>
21 <?php $this->load('alert-success alert-dismissible show temp'); ?>
22 <?php $this->load('script'); ?>
23 <?php $this->load('button'); ?>
24 <?php $this->load('script'); ?>
25 <?php $this->load('script'); ?>
26 <?php $session = $this->session(); ?>
27 <?php $session->get('lapangan/error'); ?>
28 </div>
29 <?php $this->load('script'); ?>
30 <?php $this->load('script'); ?>
31 <?php $this->load('script'); ?>
32 <?php $this->load('script'); ?>
33 <?php $this->load('script'); ?>
34 <?php $this->load('script'); ?>
35 <?php $this->load('script'); ?>
36 <?php $this->load('script'); ?>
37 <?php $this->load('script'); ?>
38 <?php $this->load('script'); ?>
39 <?php $this->load('script'); ?>
40 <?php $this->load('script'); ?>
41 <?php $this->load('script'); ?>
42 <?php $this->load('script'); ?>
43 <?php $this->load('script'); ?>
44 <?php $this->load('script'); ?>
45 <?php $this->load('script'); ?>
46 <?php $this->load('script'); ?>
47 <?php $this->load('script'); ?>
48 <?php $this->load('script'); ?>
49 <?php $this->load('script'); ?>
50 <?php $this->load('script'); ?>
51 <?php $this->load('script'); ?>
52 <?php $this->load('script'); ?>
53 <?php $this->load('script'); ?>
54 <?php $this->load('script'); ?>
55 <?php $this->load('script'); ?>
56 <?php $this->load('script'); ?>
57 <?php $this->load('script'); ?>
58 <?php $this->load('script'); ?>
59 <?php $this->load('script'); ?>
60 <?php $this->load('script'); ?>
61 <?php $this->load('script'); ?>
62 <?php $this->load('script'); ?>
63 <?php $this->load('script'); ?>
64 <?php $this->load('script'); ?>
65 <?php $this->load('script'); ?>
66 <?php $this->load('script'); ?>
67 <?php $this->load('script'); ?>
68 <?php $this->load('script'); ?>
69 <?php $this->load('script'); ?>
70 <?php $this->load('script'); ?>
71 <?php $this->load('script'); ?>
72 <?php $this->load('script'); ?>
73 <?php $this->load('script'); ?>
74 <?php $this->load('script'); ?>
75 <?php $this->load('script'); ?>
76 <?php $this->load('script'); ?>
77 <?php $this->load('script'); ?>
78 <?php $this->load('script'); ?>
79 <?php $this->load('script'); ?>
80 <?php $this->load('script'); ?>
81 <?php $this->load('script'); ?>
82 <?php $this->load('script'); ?>

```

Gambar 4.20 *Source Code* Halaman Master Data Lapangan

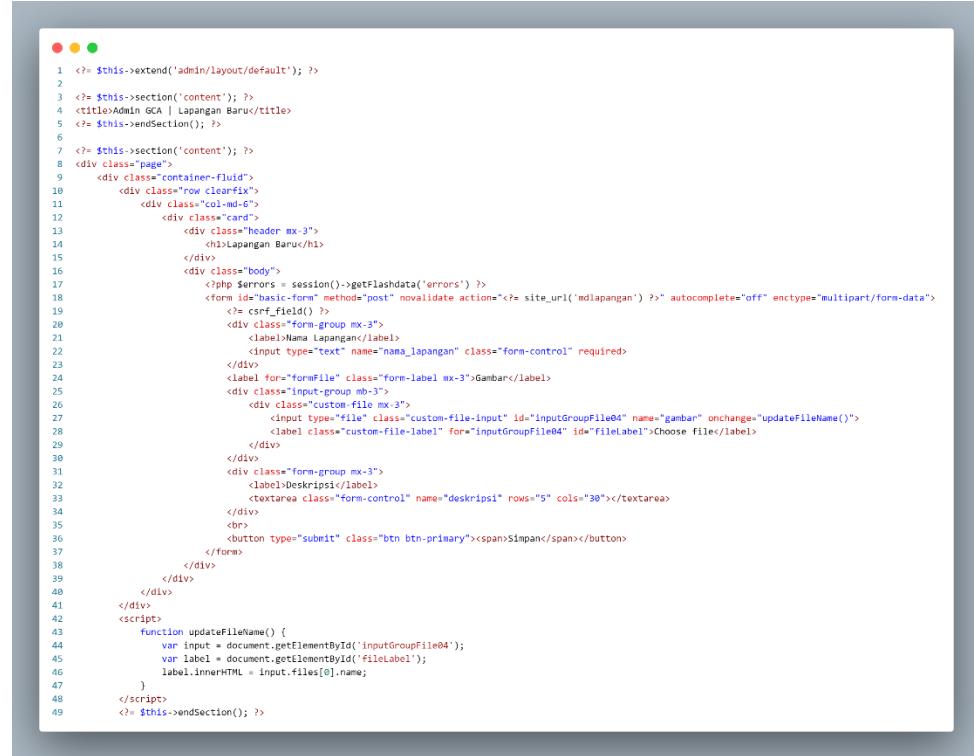
11) Implementasi Halaman Tambah Data Lapangan

Halaman tambah data lapangan berfungsi untuk menambahkan halaman baru. Halaman tambah data lapangan dapat dilihat pada gambar 4.21.



Gambar 4.21 Implementasi Halaman Tambah Data Lapangan

Source code untuk membuat tampilan halaman tambah data lapangan dapat dilihat pada gambar 4.22.



```

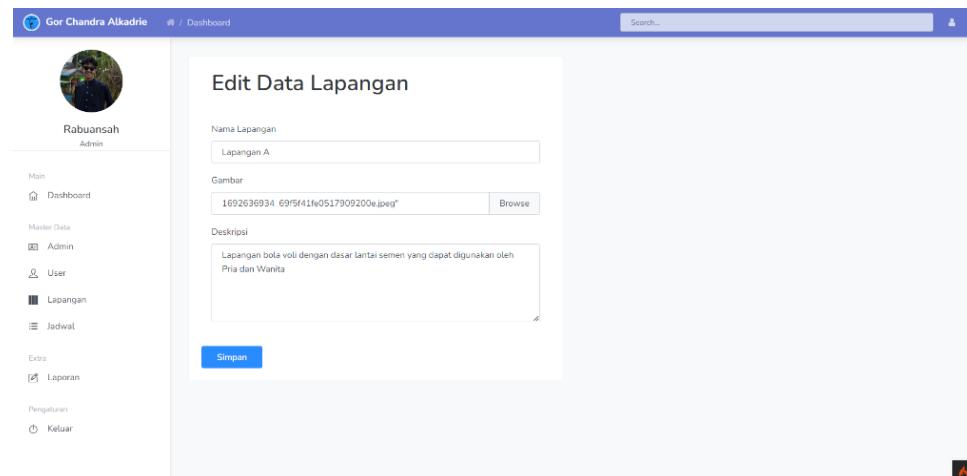
1 <?= $this->extend('admin/layout/default'); ?>
2
3 <?= $this->section('content'); ?>
4 <title>Admin GCA | Lapangan Baru</title>
5 <?= $this->endSection(); ?>
6
7 <?= $this->section('content'); ?>
8 <div class="page">
9   <div class="container-fluid">
10    <div class="row clearfix">
11      <div class="col-md-6">
12        <div class="card">
13          <div class="header mx-3">
14            <h1>Lapangan Baru</h1>
15          </div>
16          <div class="body">
17            <?php $errors = session()->getFlashdata('errors') ?>
18            <form id="basic-form" method="post" novalidate action=<?= site_url('mlapangan') ?> autocomplete="off" enctype="multipart/form-data">
19              <?= csrf_field() ?>
20              <div class="form-group mx-3">
21                <label>Nama Lapangan</label>
22                <input type="text" name="nama_lapangan" class="form-control" required>
23              </div>
24              <label for="gambar" class="form-label mx-3">Gambar</label>
25              <div class="input-group mb-3">
26                <div class="custom-file mx-3">
27                  <input type="file" class="custom-file-input" id="inputGroupFile04" name="gambar" onchange="updateFileName()">
28                  <label class="custom-file-label" for="inputGroupFile04" id="fileLabel">Choose File</label>
29                </div>
30              </div>
31              <div class="form-group mx-3">
32                <label>Deskripsi</label>
33                <textarea class="form-control" name="deskripsi" rows="5" cols="30"></textarea>
34              </div>
35              <br>
36              <button type="submit" class="btn btn-primary"><span>Simpan</span></button>
37            </form>
38          </div>
39        </div>
40      </div>
41      <script>
42        function updateFileName() {
43          var input = document.getElementById('inputGroupFile04');
44          var label = document.getElementById('fileLabel');
45          label.innerHTML = input.files[0].name;
46        }
47      </script>
48    <?= $this->endSection(); ?>

```

Gambar 4.22 *Source Code* Halaman Tambah Data Lapangan

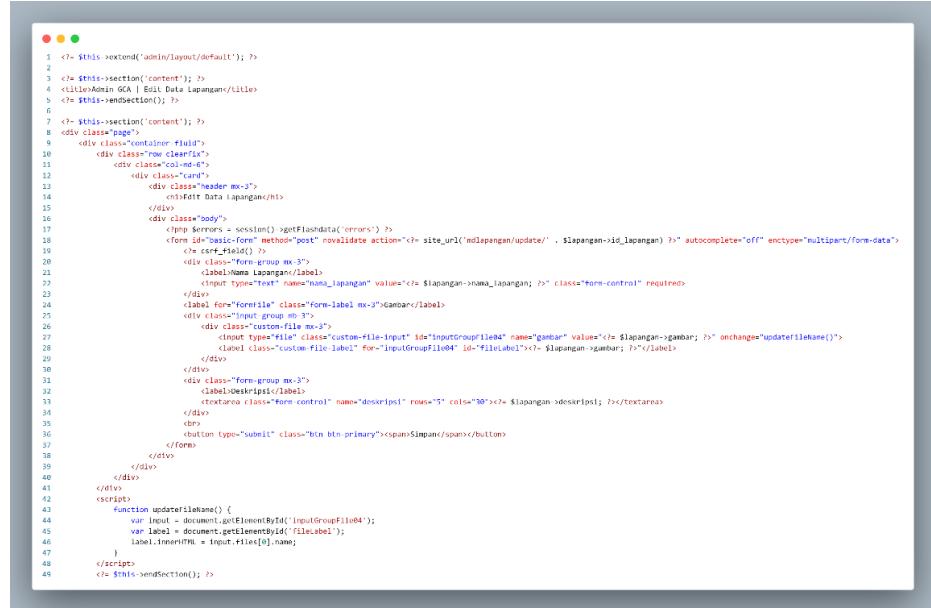
12) Implementasi Halaman Edit Data Lapangan

Halaman edit data lapangan berfungsi untuk mengubah data lapangan. Halaman edit data lapangan dapat dilihat pada gambar 4.23.



Gambar 4.23 Implementasi Halaman Edit Data Lapangan

Source code untuk membuat tampilan halaman edit data lapangan dapat dilihat pada gambar 4.24.



```

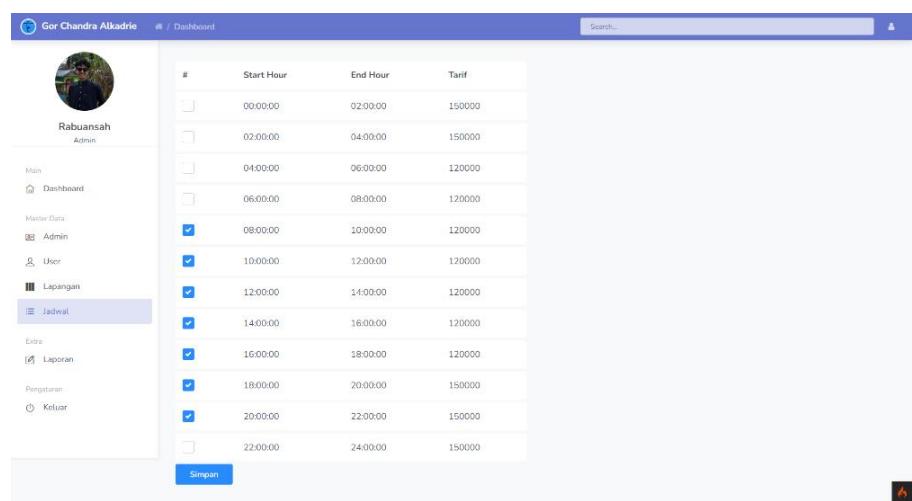
1 <?php $this->extend('admin/layout/default'); ?>
2
3 <?php $this->section('content'); ?>
4 <?php Admin_GCA | Edit Data Lapangan</title>
5 <?php $this->endSection(); ?>
6
7 <?php $this->section('content'); ?>
8 <div class="page">
9   <div class="content fluid">
10    <div class="header">
11      <div class="inner">
12        <div class="card">
13          <div class="header mx-2">
14            <h1>Edit Data Lapangan</h1>
15          </div>
16          <div class="body">
17            <formErrors> session() >getFlashData('errors') >>
18            <form id="basic-form" method="post" novalidate action=><?php site_url('mdlapangan/update') ?>" autocomplete="off" enctype="multipart/form-data">
19              <div class="form-group mx-3">
20                <label>Nama Lapangan</label>
21                <input type="text" name="nama_lapangan" value=><?php $lapangan->nama_lapangan; ?>" class="form-control" required>
22              </div>
23              <div class="form-group mx-3">
24                <label>Foto Lapangan</label>
25                <div class="input-group mx-3">
26                  <div class="custom-file mx-3">
27                    <input type="file" class="custom-file-input" id="inputGroupFile04" name="gambar" value=><?php $lapangan->gambar; ?>" onchange="updatefilename()">
28                    <label class="custom-file-label" for="inputGroupFile04" id="fileLabel"><?php $lapangan->gambar; ?></label>
29                  </div>
30                </div>
31                <div class="form-group mx-3">
32                  <label>Deskripsi</label>
33                  <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; width: 300px; height: 100px; margin-top: 5px;"><?php $lapangan->deskripsi; ?></div>
34                </div>
35                <br>
36                <button type="submit" class="btn btn-primary">Simpan</span></button>
37            </form>
38          </div>
39        </div>
40      </div>
41    </div>
42    <script>
43      function updatefilename() {
44        var input = document.getElementById('inputGroupFile04');
45        var label = document.getElementById('fileLabel');
46        label.innerHTML = input.files[0].name;
47      }
48    </script>
49  </?php $this->endSection(); ?>

```

Gambar 4.24 *Source Code* Halaman Edit Data Lapangan

13) Implementasi Halaman Jadwal

Halaman jadwal adalah halaman yang digunakan untuk mengatur jadwal yang tersedia untuk *user*. Halaman jadwal dapat dilihat pada gambar 4.25.

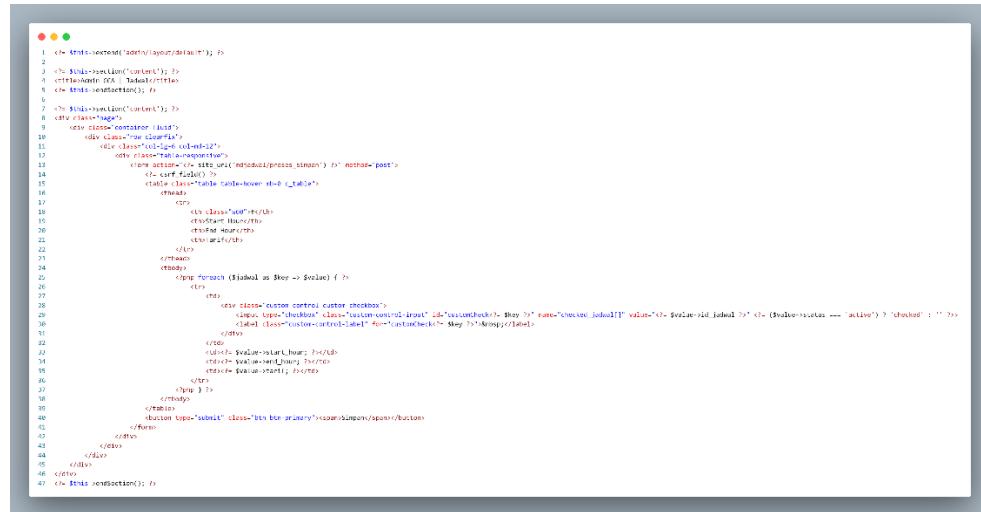


#	Start Hour	End Hour	Tarif
	00:00:00	02:00:00	150000
	02:00:00	04:00:00	150000
	04:00:00	06:00:00	120000
	06:00:00	08:00:00	120000
<input checked="" type="checkbox"/>	08:00:00	10:00:00	120000
<input checked="" type="checkbox"/>	10:00:00	12:00:00	120000
<input checked="" type="checkbox"/>	12:00:00	14:00:00	120000
<input checked="" type="checkbox"/>	14:00:00	16:00:00	120000
<input checked="" type="checkbox"/>	16:00:00	18:00:00	120000
<input checked="" type="checkbox"/>	18:00:00	20:00:00	150000
<input checked="" type="checkbox"/>	20:00:00	22:00:00	150000
	22:00:00	24:00:00	150000

[Simpan](#)

Gambar 4.25 Implementasi Halaman Jadwal

Source code untuk membuat tampilan halaman jadwal dapat dilihat pada gambar 4.26.



```

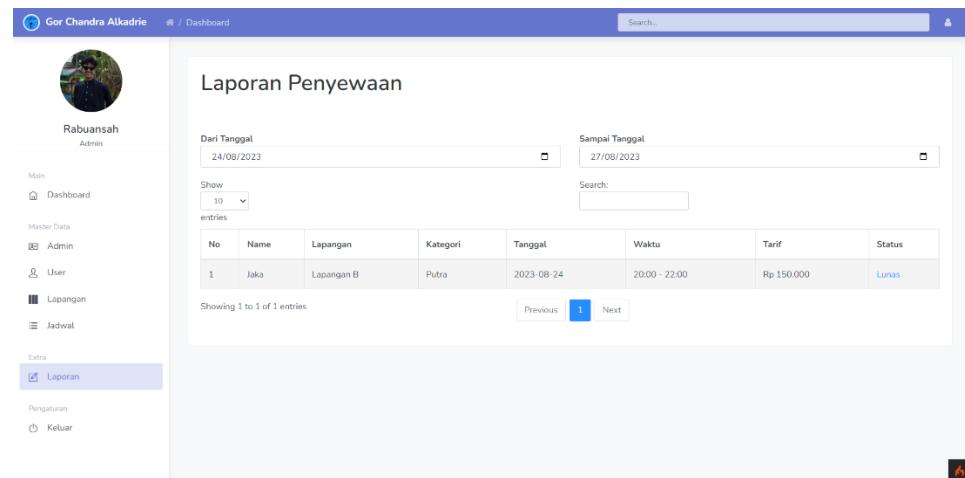
1 <?php
2 <?php $content = get_content('jadwal'); ?>
3 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
4 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
5 <?php $content = $this->get_content(); ?>
6 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
7 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
8 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
9 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
10 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
11 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
12 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
13 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
14 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
15 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
16 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
17 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
18 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
19 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
20 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
21 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
22 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
23 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
24 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
25 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
26 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
27 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
28 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
29 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
30 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
31 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
32 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
33 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
34 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
35 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
36 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
37 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
38 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
39 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
40 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
41 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
42 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
43 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
44 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
45 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
46 <?php $content .= $this->get_content(); ?>
47 <?php $content .= $this->get_content(); ?>

```

Gambar 4.26 *Source Code* Halaman Jadwal

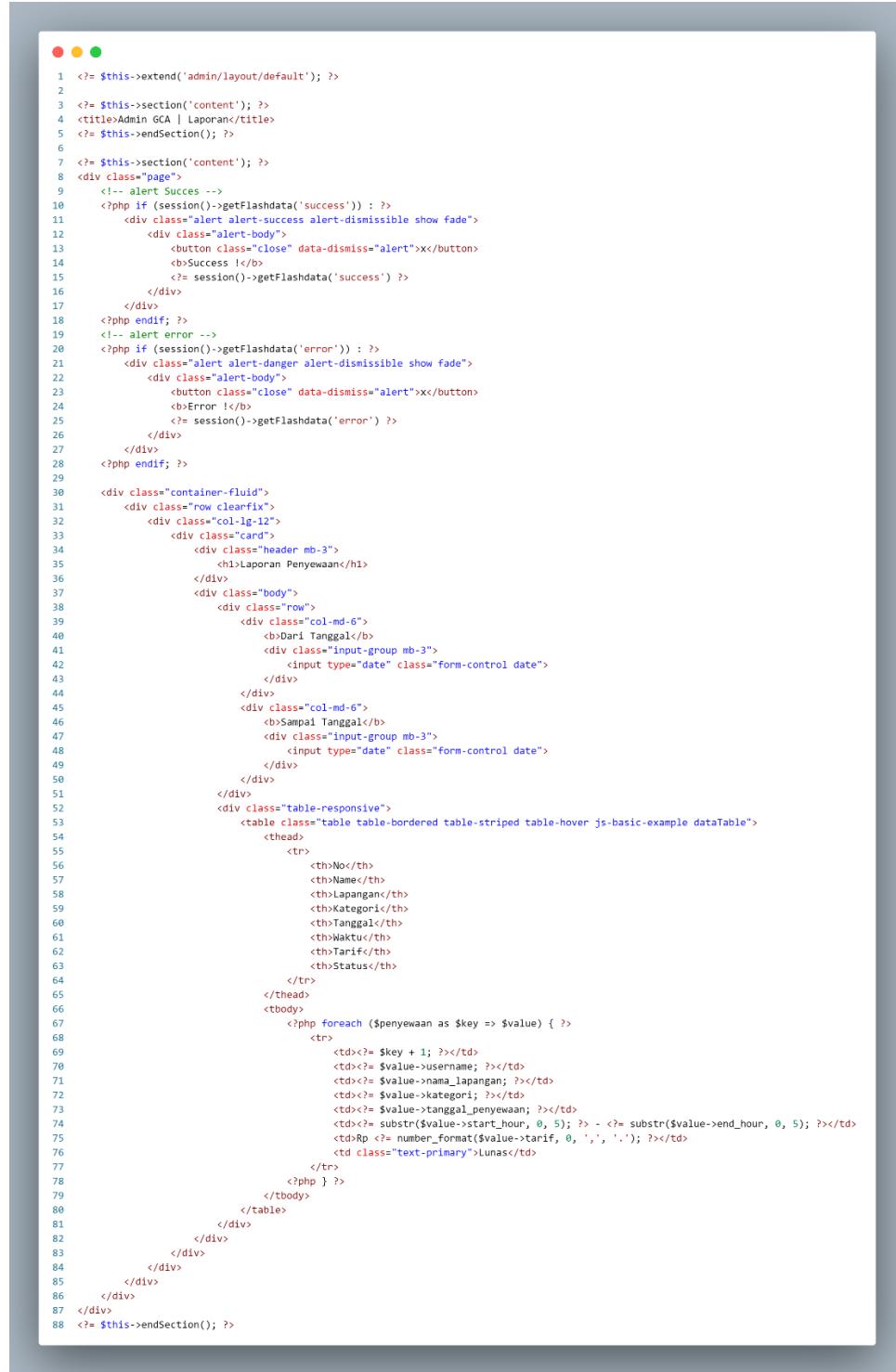
14) Implementasi Halaman Laporan

Halaman laporan adalah halaman yang berisi tentang pelaporan penyewaan yang dilakukan oleh penyewa. Halaman laporan dapat dilihat pada gambar 4.27.



Gambar 4.27 Implementasi Halaman Laporan

Source code untuk membuat tampilan halaman laporan dapat dilihat pada gambar 4.28.



```

1 <?= $this->extend('admin/layout/default'); ?>
2
3 <?= $this->section('content'); ?>
4 <title>Admin GCA | Laporan</title>
5 <?= $this->endSection(); ?>
6
7 <?= $this->section('content'); ?>
8 <div class="page">
9   <!-- alert Succes -->
10  <?php if ($session()->getFlashdata('success')) : ?>
11    <div class="alert alert-success alert-dismissible show fade">
12      <button class="close" data-dismiss="alert">x</button>
13      <b>Success !</b>
14      <?= session()->getFlashdata('success') ?>
15    </div>
16  </div>
17  </?php endif; ?>
18  <!-- alert error -->
19  <?php if ($session()->getFlashdata('error')) : ?>
20    <div class="alert alert-danger alert-dismissible show fade">
21      <button class="close" data-dismiss="alert">x</button>
22      <b>Error !</b>
23      <?= session()->getFlashdata('error') ?>
24    </div>
25  </?php endif; ?>
26
27 <div class="container-fluid">
28   <div class="row clearfix">
29     <div class="col-lg-12">
30       <div class="card">
31         <div class="header mb-3">
32           <h1>Laporan Penyewaan</h1>
33         </div>
34         <div class="body">
35           <div class="row">
36             <div class="col-md-6">
37               <b>Dari Tanggal</b>
38               <div class="input-group mb-3">
39                 <input type="date" class="form-control date">
40               </div>
41             </div>
42             <div class="col-md-6">
43               <b>Sampai Tanggal</b>
44               <div class="input-group mb-3">
45                 <input type="date" class="form-control date">
46               </div>
47             </div>
48           </div>
49         </div>
50       </div>
51     </div>
52     <div class="table-responsive">
53       <table class="table table-bordered table-striped table-hover js-basic-example dataTable">
54         <thead>
55           <tr>
56             <th>No</th>
57             <th>Name</th>
58             <th>Lapangan</th>
59             <th>Kategori</th>
60             <th>Tanggal</th>
61             <th>Waktu</th>
62             <th>Tarif</th>
63             <th>Status</th>
64           </tr>
65         </thead>
66         <tbody>
67           <?php foreach ($penyewaan as $key => $value) { ?>
68             <tr>
69               <td><?= $key + 1; ?></td>
70               <td><?= $value->username; ?></td>
71               <td><?= $value->nama_lapangan; ?></td>
72               <td><?= $value->kategori; ?></td>
73               <td><?= $value->tanggal_penyewaan; ?></td>
74               <td><?= substr($value->start_hour, 0, 5); ?> - <?= substr($value->end_hour, 0, 5); ?></td>
75               <td>Rp <?= number_format($value->tarif, 0, ',', '.'); ?></td>
76               <td class="text-primary">Lunas</td>
77             </tr>
78           <?php } ?>
79         </tbody>
80       </table>
81     </div>
82   </div>
83 </div>
84 </div>
85 </div>
86 </div>
87 </div>
88 <?= $this->endSection(); ?>

```

Gambar 4.28 Source Code Halaman Laporan

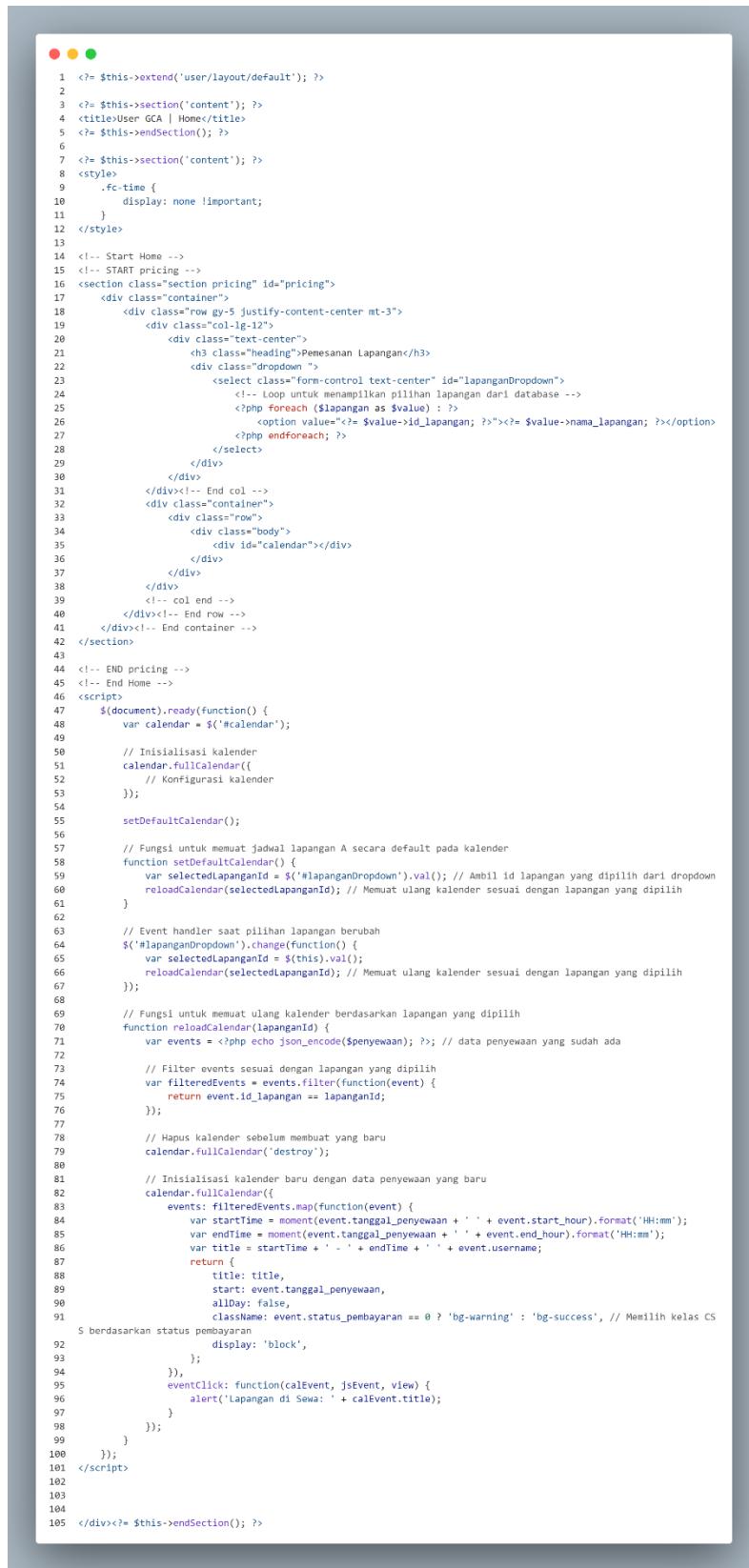
15) Implementasi Halaman *Home*

Halaman *Home* adalah halaman yang berfungsi untuk menampilkan data lapangan yang telah di *booking*. Halaman *home* dapat dilihat pada gambar 4.29

The screenshot shows the GCA Home page. At the top, there is a navigation bar with a logo, 'GCA', and links for 'Home', 'Lapangan', 'Detail Transaksi', 'Informasi', and 'LogOut'. Below the navigation bar is a section titled 'Pemesanan Lapangan' with a sub-section 'Lapangan A'. The main content is a calendar for July 2024. The days of the week are labeled 'Min', 'Sen', 'Sel', 'Rab', 'Kam', 'Jum', and 'Sab'. The dates from 30 June to 10 July are listed. Specific booking slots are highlighted: '20:00 - 22:00 Rabu' (Wednesday) and '18:00 - 20:00 user' (user) for Friday, July 22nd. At the bottom of the page, there is a sidebar with contact information for 'Gor Chandra Alkadrie' and a map titled 'MAPS GCA' showing the location of 'Komplek miari residen 9'.

Gambar 4.29 Implementasi Halaman *home*

Source code untuk membuat tampilan halaman *home* dapat dilihat pada gambar 4.30.



```

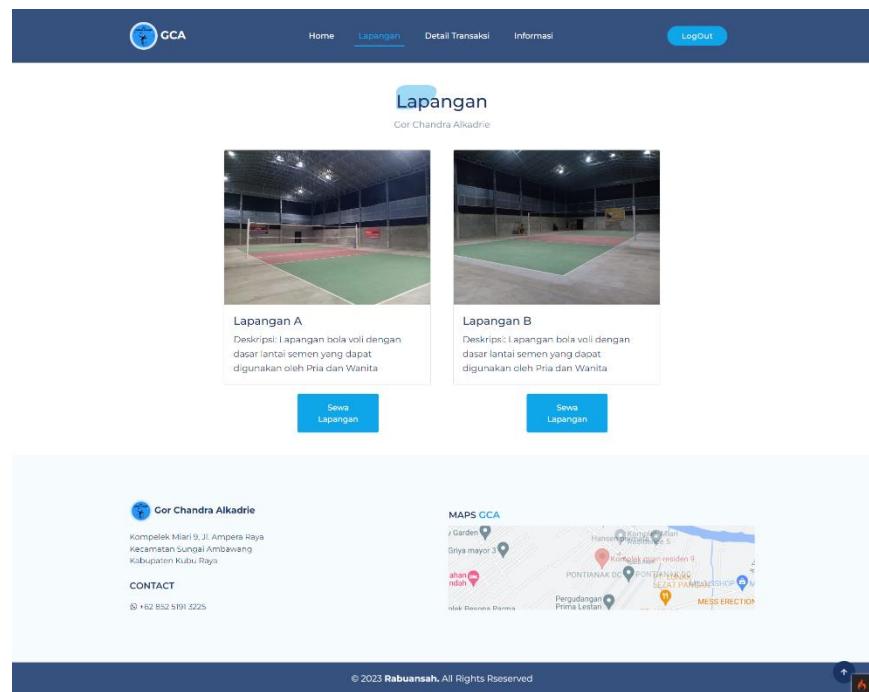
1  <? $this->extend('user/layout/default'); ?>
2
3 <?= $this->action('content'); ?>
4 <title>User GCA | Home</title>
5 <?= $this->endSection(); ?>
6
7 <?= $this->section('content'); ?>
8 <style>
9     .fc-time {
10         display: none !important;
11     }
12 </style>
13
14 <!-- Start Home -->
15 <!-- START pricing -->
16 <section class="section pricing" id="pricing">
17     <div class="container">
18         <div class="row gy-5 justify-content-center mt-3">
19             <div class="col-lg-12">
20                 <div class="text-center">
21                     <h3 class="heading">Pemesanan Lapangan</h3>
22                     <div class="dropdown">
23                         <select class="form-control text-center" id="lapanganDropdown">
24                             <!-- Loop untuk menampilkan pilihan lapangan dari database -->
25                             <?php foreach ($lapangan as $value) : ?>
26                             <option value="= $value-&gt;id_lapangan; ?&gt;&lt;?= $value-&gt;nama_lapangan; ?&gt;&lt;/option&gt;
27                         &lt;/?php endforeach; ?&gt;
28                     &lt;/select&gt;
29                 &lt;/div&gt;
30             &lt;/div&gt;
31             &lt;/div&gt;&lt;!-- End col --&gt;
32             &lt;div class="container"&gt;
33                 &lt;div class="row"&gt;
34                     &lt;div class="body"&gt;
35                         &lt;div id="calendar"&gt;&lt;/div&gt;
36                     &lt;/div&gt;
37                 &lt;/div&gt;
38             &lt;/div&gt;
39             &lt;!-- col end --&gt;
40         &lt;/div&gt;&lt;!-- End row --&gt;
41     &lt;/div&gt;&lt;!-- End container --&gt;
42 &lt;/section&gt;
43
44 &lt;!-- END pricing --&gt;
45 &lt;!-- End Home --&gt;
46 &lt;script&gt;
47     $(document).ready(function() {
48         var calendar = $('#calendar');
49
50         // Inisialisasi kalender
51         calendar.fullCalendar({
52             // Konfigurasi kalender
53         });
54
55         setDefaultCalendar();
56
57         // Fungsi untuk memuat jadwal lapangan A secara default pada kalender
58         function setDefaultCalendar() {
59             var selectedLapanganId = $('#lapanganDropdown').val(); // Ambil id lapangan yang dipilih dari dropdown
60             reloadCalendar(selectedLapanganId); // Memuat ulang kalender sesuai dengan lapangan yang dipilih
61         }
62
63         // Event handler saat pilihan lapangan berubah
64         $('#lapanganDropdown').change(function() {
65             var selectedLapanganId = $(this).val();
66             reloadCalendar(selectedLapanganId); // Memuat ulang kalender sesuai dengan lapangan yang dipilih
67         });
68
69         // Fungsi untuk memuat ulang kalender berdasarkan lapangan yang dipilih
70         function reloadCalendar(lapanganId) {
71             var events = &lt;?php echo json_encode($penyewaan); ?&gt;; // data penyewaan yang sudah ada
72
73             // Filter events sesuai dengan lapangan yang dipilih
74             var filteredEvents = events.filter(function(event) {
75                 return event.id_lapangan == lapanganId;
76             });
77
78             // Hapus kalender sebelum membuat yang baru
79             calendar.fullCalendar('destroy');
80
81             // Inisialisasi kalender baru dengan data penyewaan yang baru
82             calendar.fullCalendar({
83                 events: filteredEvents.map(function(event) {
84                     var startTime = moment(event.tanggal_penyewaan + ' ' + event.start_hour).format('HH:mm');
85                     var endTime = moment(event.tanggal_penyewaan + ' ' + event.end_hour).format('HH:mm');
86                     var title = startTime + ' - ' + endTime + ' ' + event.username;
87                     return {
88                         title: title,
89                         start: event.tanggal_penyewaan,
90                         allDay: false,
91                         className: event.status_pembayaran == 0 ? 'bg-warning' : 'bg-success', // Memilih kelas CS
92                         // berdasarkan status pembayaran
93                         display: 'block',
94                     };
95                     eventClick: function(calEvent, jsEvent, view) {
96                         alert('Lapangan di Sewa: ' + calEvent.title);
97                     }
98                 });
99             });
100        });
101    &lt;/script&gt;
102
103
104
105 &lt;/div&gt;&lt;?= $this-&gt;endSection(); ?&gt;
</pre

```

Gambar 4.30 Source Code Halaman Home

16) Implementasi Halaman Lapangan

Halaman lapangan adalah halaman yang berfungsi untuk menampilkan lapangan yang dapat di sewa *user*. Halaman lapangan tersendiri dapat dilihat pada gambar 4.31.



Gambar 4.31 Implementasi Halaman Lapangan

Source code untuk membuat tampilan halaman lapangan dapat dilihat pada gambar 4.32.

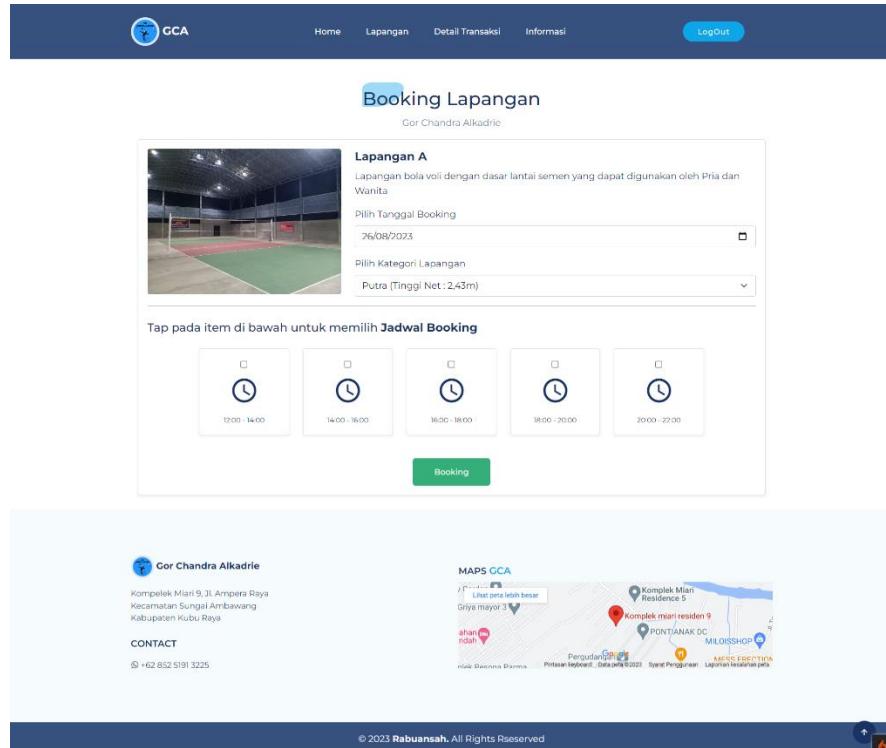
```

1  <?php $this->extend('user/layout/default'); ?>
2
3  <?php $this->section('content'); ?>
4  <title>User GCA | Lapangan</title>
5  <?php $this->endSection(); ?>
6
7  <?php $this->section('content'); ?>
8  <div class="container">
9      <div class="row justify-content-center mt-5 pt-5">
10         <div class="col-lg-12">
11             <div class="text-content">
12                 <h3 class="heading">Lapangan</h3>
13                 <p class="text-muted">Gor Chandra Alkadrie</p>
14             </div>
15         </div>-->
16         <div class="justify-content-center row row-cols-1 row-cols-md-3 g-2 mb-4">
17             <?php foreach ($lapangan as $value) : ?>
18                 <div class="col-md-4 mx-3">
19                     <div class="card">
20                         <img src=<?php echo base_url('uploads/' . $value->gambar) ?> alt="" class="card-img-top" alt="Thumbnail image of the court."/>
21                         <div class="card-body">
22                             <h5 class="card-title"><?php echo $value->namalapangan; ?></h5>
23                             <p class="card-text">Deskripsi: <?php echo $value->deskripsi; ?></p>
24                         </div>
25                     </div>
26                     <a href=<?php echo site_url('booking/' . $value->id_lapangan) ?>><button type="button" class="btn btn-primary">Sewa Lapangan</button></a>
27                 </div>
28             <?php endforeach; ?>
29         </div>
30     </div>
31 </div>
32 </div>
33 </div>
34 </div>-->
35 <?php $this->endSection(); ?>
```

Gambar 4.32 Source Code Halaman Lapangan

17) Implementasi Halaman *Booking*

Halaman *booking* adalah halaman yang dimana *user* menentukan hari, kategori, dan waktu untuk menyewa lapangan. Halaman *booking* dapat dilihat pada gambar 4.33.



Gambar 4.33 Implementasi Halaman *Booking*

Source code untuk membuat tampilan halaman *booking* dapat dilihat pada gambar 4.34.

```

1 <?= $this->extend('user/layout/default'); ?>
2
3 <?= $this->section('content'); ?>
4 <title>User GCA | Booking Lapangan</title>
5 <?= $this->endSection(); ?>
6
7 <?= $this->section('content'); ?>
8 <div class="container">
9   <div class="row gy-5 justify-content-center mt-5 pt-5">
10    <div class="col-lg-12">
11      <div class="text-center">
12        <h3 class="heading">Booking Lapangan</h3>
13        <p class="text-muted">Gor Chandra Alkadrie</p>
14      </div>
15    </div>
16
17    <div class="row justify-content-center">
18      <div class="col-lg-12 mb-4">
19        <div class="card shadow-sm">
20          <form action="= site_url('user/proses_sewa') ?" method="post">
21            <?= csrf_field() ?>
22            <div class="card-body">
23              <div class="row">
24                <div class="col-lg-4">
25                  
26                </div>
27                <div class="col-lg-8">
28                  <h5 class="Card-title"><strong>= $lapangan-&gt;nama_lapangan ?</strong></h5>
29                  <p class="card-text">?= $lapangan->deskripsi ?></p>
30                  <label for="date" class="form-label">Pilih Tanggal Booking</label>
31                </div>
32              </div>
33            </div>
34          </form>
35        </div>
36      </div>
37    </div>
38  </div>
39</div>

```

```

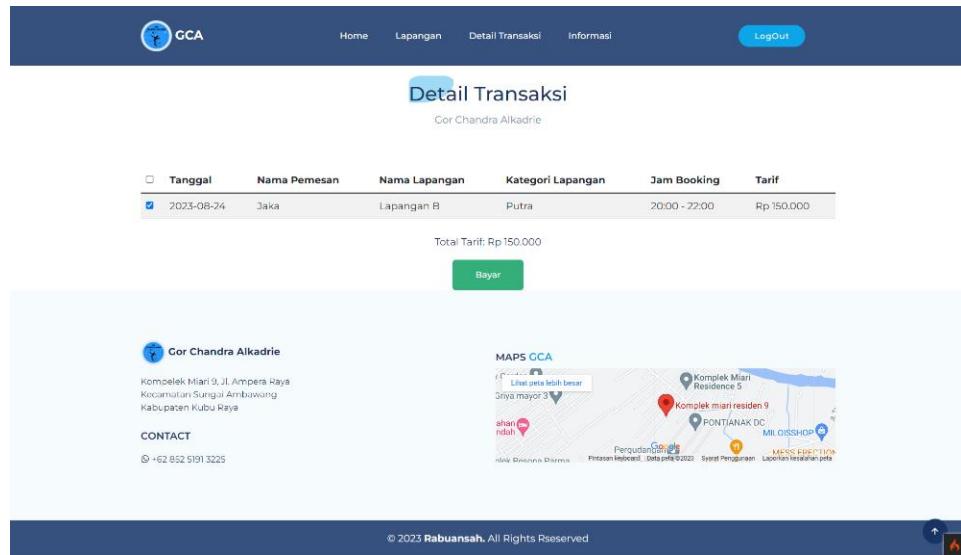
31     m-d') ?>">
32         <input type="date" name="tanggal_penyewaan" id="date" class="form-control" min=<?= date('Y-m-d') ?>" value=<?= date('Y-
33             m-d') ?>">
34             <label for="date" class="form-label mt-3">Pilih Kategori Lapangan</label>
35             <select name="kategori" id="kategori" class="form-select">
36                 <option value="putra"><Strong>Putra</Strong> (Tinggi Net : 2,43m)</option>
37                 <option value="putri"><strong>Putri</strong> (Tinggi Net : 2,24m)</option>
38             </select>
39         </div>
40         <br>
41         <h5 class="my-4">Tap pada item di bawah untuk memilih <strong>Jadwal Booking</strong></h5>
42         <!-- Modal Untuk Validasi -->
43         <div class="modal fade" id="validationModal" tabindex="-1" aria-labelledby="validationModalLabel" aria-hidden="true">
44             <div class="modal-dialog">
45                 <div class="modal-content">
46                     <div class="modal-header">
47                         <h5 class="modal-title" id="validationModalLabel">Peringatan</h5>
48                         <button type="button" class="btn-close" data-bs-dismiss="modal" aria-label="Close"></button>
49                     </div>
50                     <div class="modal-body">
51                         Harap pilih minimal satu jadwal untuk booking.
52                     </div>
53                     <div class="modal-footer">
54                         <button type="button" class="btn btn-secondary" data-bs-dismiss="modal">Tutup</button>
55                     </div>
56                 </div>
57             </div>
58         <div class="row justify-content-center" id="jadwal">
59             <?php foreach ($jadwal as $itemJadwal) : >
60             <div class="col-2 col-md-4 col-6 mb-3">
61                 // $isDisabled = in_array($itemJadwal->id_jadwal, array_column($getPaidBookings, 'id_jadwal'));
62                 $isDisabled = false; // Awalnya dianggap tidak disabled
63
64                 // Loop melalui data pembayaran yang sudah terpilih
65                 foreach ($getPaidBookings as $paidBooking) {
66                     // Bandingkan id_jadwal, id_lapangan, dan tanggal_penyewaan
67                     if (
68                         $paidBooking->id_jadwal == $itemJadwal->id_jadwal &&
69                         $paidBooking->id_lapangan == $itemJadwal->id_lapangan
70                         // $paidBooking->tanggal_penyewaan == $selectedDate
71                     ) {
72                         $isDisabled = true; // Jadikan sebagai disabled jika sesuai
73                         break; // Keluar dari loop, sudah tidak perlu dicek lagi
74                     }
75                 }
76
77                 $cardClass = $isDisabled ? 'disabled-card' : '';
78
79                 <div class="card shadow-sm border rounded card-jam <?= $cardClass ?>">
80                     <div class="card-body text-center">
81                         <?php if ($isDisabled) : >
82                             <span class="disabled-label">Terbooking</span>
83                         <?php else : >
84                             <input type="checkbox" name="jam[]"/ id="<?= $itemJadwal->id_jadwal ?>" value="<?= $itemJadwal->id_jadwal ?>" checked="checked"/>
85                         <?php endif; >
86                         <h3 class="text-dark mb-0"><span class="mdi mdi-clock-outline" style="font-size: 50px;"></span></h3>
87                         <p class="text-dark mt-1 mb-0" style="font-size: 12px;"><?= substr($itemJadwal->start_hour, 0, 5) . " - " . substr($itemJadwal->end_hour, 0, 5) ?></p>
88                     </div>
89                 </div>
90             </div>
91         </div>
92         <?php endforeach ?>
93     </div>
94     <div class="text-center mt-4">
95         <button type="submit" class="btn btn-success btn-lg" onclick="return validateForm()">Booking</button>
96     </div>
97     </div>
98     </form>
99     </div>
100    </div>
101    </div>
102    </div>
103
104    <script>
105        const cardJamList = document.querySelectorAll('.card-jam');
106        cardJamList.forEach(cardJam => {
107            cardJam.addEventListener('click', () => {
108                const checkbox = cardJam.querySelector('input[type="checkbox"]');
109                checkbox.checked = !checkbox.checked;
110            });
111        });
112
113        function validateForm() {
114            const checkboxes = document.querySelectorAll('input[name="jam[]"]');
115            let isChecked = false;
116            checkboxes.forEach(checkbox => {
117                if (checkbox.checked) {
118                    if (checkbox.checked) {
119                        isChecked = true;
120                    }
121                };
122            if (!isChecked) {
123                $('#validationModal').modal('show'); // Munculkan modal
124                return false; // Berhentikan submit form
125            }
126            return true; // Lanjutkan submit form
127        }
128    </script>

```

Gambar 4.34 Source Code Halaman Booking

18) Implementasi Halaman Detail Transaksi

Halaman detail transaksi adalah halaman untuk melihat data yang telah kita sewa dan pada halaman ini juga *user* melakukan pembayaran. Halaman detail transaksi dapat dilihat pada gambar 4.35.



Gambar 4.35 Implementasi Halaman Detail Transaksi

Source code untuk membuat tampilan halaman detail transaksi dapat dilihat pada gambar 4.36.

```

1 <?= $this->extend('user/layout/default'); ?>
2
3 <?= $this->section('content'); ?>
4 <title>User GCA | Lapangan</title>
5 <?= $this->endSection(); ?>
6
7
8 <?= $this->section('content'); ?>
9 <div class="content">
10    <div class="container">
11      <div class="row gy-5 justify-content-center mt-5 pt-4">
12        <div class="col-lg-12">
13          <div class="text-center">
14            <h3 class="heading">Detail Transaksi</h3>
15            <p class="text-muted">Gor Chandra Alkadrie</p>
16          </div>
17        </div><!-- End col -->
18        <form action="= site_url('user/proses_pembayaran') ?" method="post">
19          <?= csrf_field() ?>
20          <div class="table-responsive">
21            <table class="table table-striped custom-table">
22              <thead>
23                <tr>
24                  <th scope="col"> <label class="control control--checkbox" > <input type="checkbox" class="js-check-all" >
25                  <div class="control__indicator" ></div>
26                  </label> </th>
27                  <th scope="col">Tanggal</th>
28                  <th scope="col">Nama Pemesan</th>
29                  <th scope="col">Nama Lapangan</th>
30                  <th scope="col">Kategori Lapangan</th>
31                  <th scope="col">Jam Booking</th>
32                  <th scope="col">Tarif</th>
33                  <th scope="col">Status Pembayaran</th>
34                  <!-- <th scope="col">Status</th> -->
35                </tr>
36              </thead>
37              <tbody>
38                <?php foreach ($penyewaanInfo as $value) : ?>
39                <?php
40                  $current_date = date('Y-m-d');
41                  if ($value->tanggal_penyewaan >= $current_date) : ?>
42                  <tr scope="row" class="<?= ($value->status_pembayaran == 1) ? 'row-lunas' : '' ; ?>
43                    <td>
44                      <?php if ($value->status_pembayaran != 1) : ?>
45                        <input type="checkbox" name="selected_ids[]" class="select-checkbox js-select-checkbox" checked="" data-tarif="<?= $value->tarif ?>" value="<?= $value->id_penyewaan ?>">
46                    </td>
47                  </tr>
48                <?php endif(); ?>
49              </tbody>
50            </table>
51          </div>
52        </form>
53      </div>
54    </div>
55  </div>
56</?*>

```

```

46                                     <?php endif; ?>
47                                     </td>
48                                     <td><?= $value->tanggal_penyewaan; ?></td>
49                                     <td><?= $value->username; ?></td>
50                                     <td><?= $value->nama_lapangan; ?></td>
51                                     <td><?= substr($value->start_hour, 0, 5); ?> - <?= substr($value->end_hour,
52                                         0, 5); ?></td>
53                                     <td>Rp <?= number_format($value->tarif, 0, ',', '.'); ?></td>
54                                     <?php
55                                         // Lakukan pengecekan status_pembayaran
56                                         if ($value->status_pembayaran == 1) {
57                                             echo 'Lunas';
58                                         } else {
59                                             echo 'Pending';
60                                         }
61                                     ?>
62                                     </td>
63                                     </tr>
64                                     <?php endif; ?>
65                                     <?php endforeach; ?>
66                                     </tbody>
67                                     </table>
68                                     <div class="text-center mt-4">
69                                         <p name="tarif">Total Tarif: <span id="displayTotalTarif">Rp 0</span></p>
70                                         <input type="hidden" name="tarif" id="hiddenTotalTarif" value="0">
71                                         <button class="btn btn-success btn-lg" type="submit">Bayar</button>
72                                     </div>
73                                     </div>
74                                     </form>
75                                     </div>
76                                     </div>
77                                     </div>
78                                     <script>
79                                         const checkboxes = document.querySelectorAll('.select-checkbox');
80                                         let totalTarif = 0;
81                                         const displayTotalTarifElement = document.getElementById('displayTotalTarif');
82                                         const hiddenTotalTarifElement = document.getElementById('hiddenTotalTarif');
83                                         const selectedIdList = [];
84                                         function formatRupiah(angka) {
85                                             var reverse = angka.toString().split('').reverse().join('');
86                                             ribuan = reverse.match(/\d{1,3}g/);
87                                             ribuan = ribuan.join('.').split('').reverse().join('');
88                                             return 'Rp ' + ribuan;
89                                         }
90                                         checkboxes.forEach(checkbox => {
91                                             checkbox.addEventListener('change', function() {
92                                                 const tarif = parseFloat(this.getAttribute('data-tarif'));
93                                                 const selectedId = parseInt(this.getAttribute('data-id'));
94                                                 if (this.checked) {
95                                                     totalTarif += tarif;
96                                                     selectedIdList.push(selectedId);
97                                                 } else {
98                                                     totalTarif -= tarif;
99                                                     const indexToRemove = selectedIdList.indexOf(selectedId);
100                                                     if (indexToRemove !== -1) {
101                                                         selectedIdList.splice(indexToRemove, 1);
102                                                     }
103                                                     displayTotalTarifElement.textContent = formatRupiah(totalTarif);
104                                                     hiddenTotalTarifElement.value = totalTarif;
105                                                     console.log(selectedId); // This will output the selected id_penyewaan
106                                                 }
107                                             });
108                                         });
109                                         </script>
110                                     <?= $this->endSection(); ?>
111                                     <?= $this->endSection(); ?>
112                                     <?= $this->endSection(); ?>
113                                     <?= $this->endSection(); ?>
114                                     <?= $this->endSection(); ?>

```

Gambar 4.36 Source Code Halaman detail Transaksi

19) Implementasi Halaman Informasi

Halaman informasi adalah halaman yang berisi informasi seputar GOR Chandra Alkadrie, bola voli, dan lain-lain. Halaman informasi dapat dilihat pada gambar 4.37.

The screenshot shows a web application interface for 'GCA'. At the top, there's a navigation bar with links for Home, Lapangan, Detail Transaksi, Informasi (which is underlined), and LogOut. Below the navigation bar, the title 'Informasi' is displayed above the content. The content area features a header 'SEJARAH Gor Chandra Alkadrie' followed by a detailed description of the hall's history and current rates. To the left of the text is a stylized illustration of a volleyball court at sunset. To the right is another illustration of a person playing volleyball. Below these are sections for 'OLAH RAGA Bola Voli' with a description and an illustration of a player, and 'LAPANGAN Bola Voli' with a diagram of the court dimensions and a description of net heights. At the bottom, there's a footer with contact information, a map showing the location of GCA in Pontianak, and a copyright notice.

Gambar 4.37 Implementasi Halaman Informasi

Source code untuk membuat tampilan halaman home dapat dilihat pada gambar 4.38.

```

1 <?= $this->extend('user/layout/default'); ?>
2
3 <?= $this->section('content'); ?>
4 <title>User GCA | Informasi</title>
5 <?= $this->endSection(); ?>
6
7 <?= $this->section('content'); ?>
8 <!-- start about -->
9 <section class="section" id="about">
10   <div class="container">
11     <div class="row justify-content-center mt-5">
12       <div class="col-lg-7">
13         <div class="text-center mb-lg-5">
14           <h1 class="heading">Informasi</h1>
15           <p class="text-muted fs-17 mb-0">Gor Chandra Alkadrie</p>
16         </div>
17         <div><!-- end col -->
18       </div><!-- end row -->
19       <div class="row align-items-center justify-content-between">
20         <div class="col-lg-6">
21           <div class="card border-0">
22             
23           </div>
24         <div><!-- end col -->
25         <div class="col-lg-5">
26           <div class="card border-0">
27             <div class="card-body">
28               <span></span>
29               <span class="text-uppercase">Sejarah</span>
30             </div>
31           <h4>Gor Chandra Alkadrie</h4>
32           <Neque class="text-muted lh-base">Gelanggang Olahraga (GOR) Chandra Alkadrie merupakan gedung olahraga untuk bola voli. Gedung ini baru direm
ikan pada awal tahun 2023, alamat GOR Chandra Alkadrie berada di Komplek Miari Resident 9, Jalan Ampera Raya, Kecamatan Sungai Ambawang, Kabupaten Kubu Raya, Kalimant
an Barat. Untuk harga sewa lapangan di GOR Chandra Alkadrie harga ditentukan berdasarkan shift waktu yaitu shift siang dan shift malam. Untuk shift siang harga yang diterapkan Rp 60.000/Jam dan untuk shift malam harga yang diterapkan Rp 75.000/Jam yaitu dari pukul 18.00-22.00 WIB.
33         </div>
34       </div>
35     </div>
36   </div><!-- end col -->
37 </div><!-- end row -->
38 <div class="row my-4 align-items-center justify-content-between">
39   <div class="col-lg-5">
40     <div class="card border-0">
41       <div class="card-body">
42         <div class="me-lg-5">
43           <div class="about-title">
44             <span></span>
45             <h6 class="text-uppercase">Olahraga</h6>
46           </div>
47           <h4>Bola Voli</h4>
48           <p class="text-muted">Olahraga bola voli merupakan salah satu permainan yang menggunakan bola besar. Cara bermain bola voli menggunakan ta
ngan dengan dipukul. Bola dilambungkan melalui di atas jaring atau net, dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam lapangan lawan untuk mencari kemenang
an dalam bermain. Enam pemain utama pada bola voli terdiri dari tosser, libero, spiker, dan defensor, serta empat orang pemain yang menghiasi bangku cadangan.</p>
49         </div>
50       </div>
51     </div><!-- End card -->
52   </div><!-- end col -->
53   <div class="col-lg-6">
54     <div class="row align-items-center justify-content-between pt-lg-5">
55       <div class="col-lg-6">
56         <div class="buy-about-img">
57           
58         </div>
59       </div><!-- end col -->
60       <div class="col-lg-6">
61         
62       </div>
63     </div><!-- End col -->
64     <div class="col-lg-5">
65       <div class="about-title">
66         <span></span>
67         <h6 class="text-uppercase">Lapangan</h6>
68       </div>
69       <h4>Bola Voli</h4>
70       <p class="text-muted">Lapangan bola voli memiliki ukuran standar yang telah ditetapkan oleh Federasi Bola Voli Internasional (FIVB). Ukuran lapang
an bola voli adalah sebagai berikut:</p>
71       <ul>
72         <li>Panjang: 18 meter (59 kaki)</li>
73         <li>Lebar: 9 meter (29,5 kaki)</li>
74       </ul>
75       <p>Tinggi net bervariasi tergantung pada jenis kelamin pemain dan level permainan. Berikut adalah tinggi net standar untuk berbagai kategori:</p>
76       <ul>
77         <li>Untuk permainan bola voli putra (pria):</li>
78         <li>Tinggi net: 2,43 meter (7 kaki 11 5/8 inci)</li>
79       </ul>
80       <p>Untuk permainan bola voli putri (wanita) dan permainan campuran:</p>
81       <ul>
82         <li>Tinggi net: 2,24 meter (7 kaki 4 1/4 inci)</li>
83       </ul>
84       <p>Tinggi net ini diukur dari tengah lapangan dan diukur hingga bagian atas net. Ukuran lapangan dan tinggi net yang seragam memastikan konsistensi
i dan fair play dalam permainan bola voli di seluruh dunia.</p>
85     </div>
86   </div><!-- End col -->
87 </div><!-- End row -->
88   <div><!-- end container -->
89 </section>
90 <!-- end about -->
91 </div><?= $this->endSection(); ?>

```

Gambar 4.38 Source Code Halaman Informasi

4.3 Pengujian

Pengujian pada Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bola Voli Berbasis *Web* di GOR Chandra Alkadrie Kubu Raya bertujuan untuk menguji apakah sistem yang sudah dirancang dan dibangun sesuai dengan yang dibutuhkan. Pada *web* Sistem Informasi Penyewaan yang dibangun ini, pengujian sistem yang dilakukan menggunakan Metode *Black Box* Adapun pembahasannya sebagai berikut.

4.3.1 Pengujian *Black Box*

Pengujian *Black Box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. [12] Uji *Black Box* pada *web* penyewaan berfokus pada tampilan *web* saat melakukan proses *login* dan penyewaan lapangan. Uji *Black Box* dapat menggunakan aplikasi ataupun tabel implementasi.

4.3.2 Hasil Pengujian

Pada pengujian sistem informasi penyewaan lapangan bola voli berbasis *web* ini menggunakan tabel implementasi, aktivitas pengujian dilakukan dengan cara melakukan percobaan terkait aksi dan reaksi saat menggunakan *web* apakah sesuai terkait inputan dan output yang diberikan, jika sesuai maka, aktivitas pengujian dinyatakan diterimadan apabila tidak dinyatakan di tolak. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Pengujian Metode *Black Box*

No	Aktivitas pengujian	Realisasi yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Tekan menu <i>navbar home</i> , <i>about</i> , <i>galerry</i> , dan <i>contact us</i> pada <i>landing page</i>	Dialihkan ke bagian yang sesuai dengan navabr yang dipilih	Dialihkan ke bagian yang sesuai	Diterima

2	Tekan Tombol <i>Login</i>	Mengarah ke halaman <i>login</i>	Dialihkan ke halaman <i>login</i>	Diterima
3	Tekan tombol Registrasi	Menuju ke halaman registrasi(pendaftaran)	Mengarah ke halaman registrasi	Diterima
4	Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> lalu tekan <i>login</i> pada halaman <i>login</i>	Jika <i>user</i> , dialihkan ke halaman <i>user</i> , sedangkan jika admin di alihkan ke halaman admin	Admin yang sudah terdaftar di alihkan ke dashboard admin, sedangkan <i>user</i> yang sudah terdaftar di alihkan ke halaman <i>home user</i>	Diterima
5	Tekan sidebar Master Data admin	Admin diarahkan ke halaman master data admin dan menampilkan data admin	Admin diarahkan ke halaman master data admin dan menampilkan data admin	Diterima
6	Tekan tombol New pada halaman master data admin	Muncul halaman tambah admin	Diarahkan ke halaman untuk menambahkan admin baru	Diterima
7	Tekan tombol <i>action edit</i> pada halaman master data admin	Muncul halaman edit admin	Diarahkan ke halaman untuk mengubah data admin	Diterima

8	Tekan tombol <i>action hapus</i>	Menghapus data admin	Data admin terhapus	Diterima
9	Tekan sidebar Master Data <i>user</i>	Admin diarahkan ke halaman master data <i>user</i> dan menampilkan data <i>user</i>	Admin diarahkan ke halaman master data <i>user</i> dan menampilkan data <i>user</i>	Diterima
10	Tekan tombol <i>action edit</i> pada halaman master data <i>user</i>	Muncul halaman edit <i>user</i>	Diarahkan ke halaman untuk mengubah data <i>user</i>	Diterima
11	Tekan tombol <i>action hapus</i>	Menghapus data <i>user</i>	Data <i>user</i> terhapus	Diterima
12	Tekan sidebar Master Data lapangan	Admin diarahkan ke halaman master data lapangan dan menampilkan data lapangan	Admin diarahkan ke halaman master data lapangan dan menampilkan data lapangan	Diterima
13	Tekan tombol New pada halaman master data lapangan	Muncul halaman tambah lapangan	Diarahkan ke halaman untuk menambahkan lapangan baru	Diterima
14	Tekan tombol <i>action edit</i> pada halaman master data lapangan	Muncul halaman edit lapangan	Diarahkan ke halaman untuk mengubah data lapangan	Diterima

15	Tekan tombol <i>action hapus</i>	Menghapus data lapangan	Data lapangan terhapus	Diterima
16	Tekan sidebar Master Data jadwal	Admin diarahkan ke halaman master data jadwal dan menampilkan data jadwal	Admin diarahkan ke halaman master data jadwal dan menampilkan data jadwal	Diterima
17	Pilih jadwal yang diinginkan lalu simpan	Data pada halaman <i>booking</i> berubah sesuai jadwal yang dipilih	Jadwal pada halaman <i>booking</i> berubah sesuai jadwal yang dipilih	Diterima
18	Tekan sidebar laporan	Admin diarahkan ke halaman laporan dan menampilkan data laporan penyewaan	Admin diarahkan ke halaman laporan dan menampilkan data laporan penyewaan	Diterima
19	Tekan keluar	Kembali ke halaman <i>landing page</i>	Diarahkan ke halaman <i>landing page</i>	Diterima
20	Tekan navbar <i>home</i> pada halaman <i>user</i>	Mengarah ke halaman <i>home</i>	Dialihkan ke halaman <i>home</i>	Diterima
21	Tekan navbar lapangan pada halaman <i>user</i>	Mengarah ke halaman lapangan	Dialihkan ke halaman lapangan	Diterima

22	Tekan tombol sewa lapangan pada halaman lapangan	Menampilkan halaman sewa lapangan (<i>booking</i>) yang sesuai	Menampilkan halaman <i>booking</i> yang sesuai	Diterima
23	Tekan tombol <i>booking</i> pada halaman <i>booking</i>	Menampilkan jadwal yang sesuai dengan yang di <i>booking</i>	Menampilkan jadwal yang sesuai dengan yang di <i>booking</i>	Diterima
24	Tekan tombol Detail Transaksi pada halaman <i>user</i>	Menampilkan halaman detail transaksi	Menampilkan halaman detail transaksi	Diterima
25	Tekan Tombol bayar	Menampilkan Halman pembayaran	Menampilkan Halman pembayaran	Diterima
26	Tekan navbar informasi pada halaman <i>user</i>	Menampilkan halaman informasi	Diarahkan ke halaman informasi	Diterima
27	Tekan Tombol LogOut	Keluar halaman dan kembali ke <i>landing page</i>	Keluar halaman dan kembali ke <i>landing page</i>	Diterima

Berdasarkan hasil pengujian *black box* diatas, maka diperoleh analisa bahwa 27 aktivitas pengujian. Maka, hasil aktivitas pengujian memiliki persentase tingkat keberhasilan sebesar 100%. Dari hasil persentase tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji performance dan fungsi *web* penyewaan dinyatakan layak uji.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari *web* Sistem Informasi Penyewaan lapangan Bola Voli di GOR Chandra Alkadrie dapat dibangun sesuai rancangan yang telah dirancang sebelumnya, meskipun terdapat beberapa perubahan mengenai rancangan interface dengan yang diimplementasikan. Fungsi dari *web* penyewaan lapangan bola voli ini dapat membantu pengelola dalam pengelolahan penyewaan dan mempermudah penyewa dalam melakukan penyewaan. *Web* penyewaan lapangan bola voli ini menyediakan berbagai fitur seperti kemudahan dalam melakukan penyewaan lapangan, penyampian informasi, laporan keuangan, dan dapat mengetahui jumlah *user* yang telah mendaftar.

Berdasarkan hasil pengujian *black box*, maka diperoleh analisa bahwa 26 aktivitas pengujian. Hasil aktivitas pengujian memiliki persentase tingkat keberhasilan sebesar 100%. Dari hasil persentase tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji performance dan fungsi *web* penyewaan dinyatakan layak uji.

5.2 Saran

Adapun saran yang kiranya dapat membantu dalam pengembangan *web* penyewaan ini menjadi lebih baik adalah sebagai berikut:

- 1) Diharapkan ke depannya agar *web* ini dapat dibuat lebih menarik seperti *user interface* yang mudah dipahami pengguna dan memperbanyak fitur baru.
- 2) Diharapkan ke depannya agar *web* penyewaan dapat memigrasikan semua keperluan yang diinginkan pengguna dan pihak pengelola.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Agung, Microsoft Frontpage 2000 Webbot, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2000.
- [2] M. S. Rosa Ariani Sukamto, Rekayasa Perangkat Lunak : Terstruktur dan Berorientasi Objek, Bandung: Informatika, 2018.
- [3] Rahman, Rancang Bangun Website Penyewaan Lapangan Bulutangkis Untuk Gedung Olahraga Cakra Arena Pontianak, Pontianak, 2022.
- [4] M. Farhan, Rancang Bangun Sistem Informasi Layanan Lapangan Futsal di Kota Pontianak Berbasis Web, Pontianak, 2020.
- [5] M. Am'mar, Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Secara Online Dilapangan Pattiro, Pontianak, 2022.
- [6] S. Awwabiin, "Pengertian PHP, Fungsi dan Sintaks Dasarnya," Niagahoster, 2 November 2021. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-php/>. [Accessed 1 Juni 2023].
- [7] Admin, "Pengertian XAMPP, Fungsi, dan Cara Kerjanya," LP2MP Universitas Medan Area, 29 September 2022. [Online]. Available: <http://lp2mp.uma.ac.id/pengertian-xampp-fungsi-dan-cara-kerjanya/#:~:text=XAMPP%20adalah%20sebuah%20software%20web,server%20lokal%20di%20perangkat%20komputer..> [Accessed 1 Juni 2023].
- [8] M. Jannah, Mahir Bahasa Pemrograman PHP, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2019.
- [9] A. N. W. Pratama, Cara Mudah Membangun Aplikasi PHP, Jakarta: Mediakata, 2010.
- [10] M. Anto, "Cara Membuat Sketsa Gambar Mockup Blog dengan Balsamiq," Kompasiana, 28 Februari 2016. [Online]. Available: <https://www>

- .kompasiana.com/mugianto/56d1eb8d519773f837b4e986/cara-membuat-sketsa-gambar-mockup-blog-dengan-balsamiq. [Accessed 1 Juni 2023].
- [11] F. a. J. Cretiviry, Membangn Website Interaktif dengan Blogger, Jakarta: PT Elex Media Komutindo, 2017.
- [12] G.Setiawan, Pengujian Perangkat Lunak Menggunakan Metode Black Box Studi Kasus Exelsa Universitas Santa Darma, Yogyakarta: Repository Universitas Santa Darma, 2011.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Bersama Pihak GOR Chandra Alkadrie

Tanggal Wawancara: 27 Juni 2023

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kapan awal buka GOR Chandra Alkadrie?	Bulan Puasa, Kisaran Maret-April
2	Berapa tarif penyewaan perjam?	Untuk siang hari Rp 60.000 Per jam sedangkan malam hari Rp 75.000 perjam
3	Bagaimana sistem penyewaan di GOR Chandra Alkadrie?	Sistem penyewaan melalui chat di whatsapp dengan waktu kelipatan 2 jam
4	Bagaimana cara penyampaian informasi GOR Chandra Alkadire?	Penyampaian informasi penyewaan melalui status whatsapp
5	Apakah ada email untuk pengelola dan berapa nomor hp pengelola?	Untuk email tidak ada, sedangkan no hp pengelola 085252913225

Lampiran 2 Foto Bersama Pengelola GOR Chandra Alkadrie



Lampiran 3 Rekap Data Penyewa

Rabu			Date
Lap	Team	Waktu	31/5/23
1.		02 - 04	
1.	leany	04 - 6	
1	R DUBEL	06 - 08	
1	amir	08 - 10	
2		02 - 04	
2	Bg .medi	04 - 06	
2	Febry opis	06 - 08	
2	SAFITRI (pa)	08 - 10	
			(suka-suka)
<p style="text-align: center;">Rp 840.000</p>			

Sabtu			Date
Lap	Team	Waktu	03/06/23
1	IWABA	02 - 04	
1	IWABA	04 - 06	
1	Uray.FIO	06 - 08	
1		08 - 10	
2	Bu endang	02 - 04	
2	Bu endang	04 - 06	
2		06 - 08	
2		08 - 10	
<p style="text-align: center;">VOLY Indor Chandra alkadrie</p>			
<p style="text-align: center;">Rp 590.000</p>			

Lampiran 4 Rekap Penyewaan dari Bulan Mei - Juni